1
IL VECCHIO
DELLA MONTAGNA
misteri
d'oriente
HEADLINE - MONROCQ
TERPANT
librogame®

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

Gruppo di progettazione:

Jacques Collin
Fred Gordon
Doug Headline
Dominique Monrocq
Michel Pagel
Benjamin Scias
Pierre Scias

Prima ristampa, gennaio 1990
Seconda ristampa, gennaio 1991

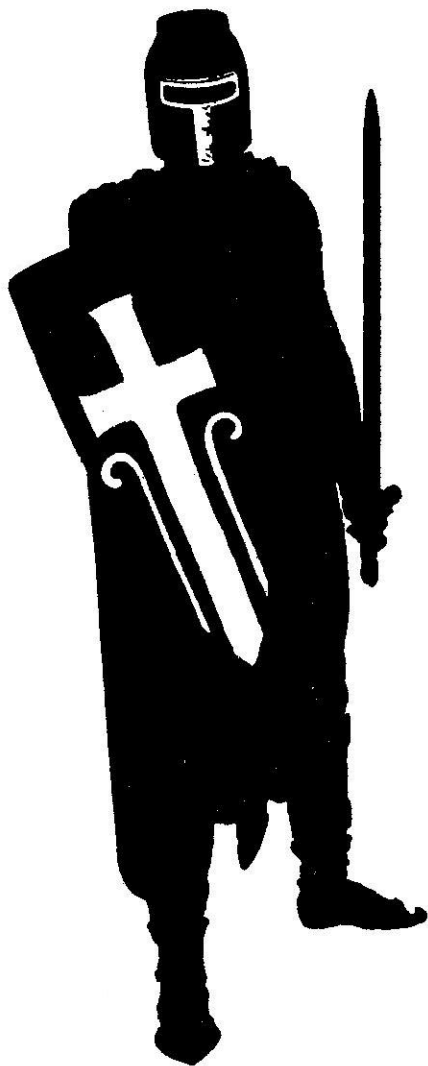
ISBN 88-7068-129-7
Titolo originale:
«La Saga du Prêtre Jean-La Forteresse d'Alamuth».
Prima edizione: Hachette.

Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati.

IL VECCHIO DELLA MONTAGNA

HEADLINE - MONROCQ

illustrato da Jacques Terpant
tradotto da Eleonora Baron

Edizioni E. Elle
34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Fax 772214

Misteri d'Oriente

Attento, amico lettore, stai per entrare nelle vesti di un personaggio misterioso vissuto ai confini tra storia e leggenda: il Prete Gianni. Lontani echi di verità storica si sono mescolati nei secoli con le più bizzarre fantasie, e il Prete Gianni è stato identificato via via con ricchissimi sovrani, con spietati avventurieri, con inquietanti personificazioni del Male. Marco Polo nel *Milione* lo colloca nelle steppe della Mongolia, l'Ariosto nell'*Orlando Furioso* lo presenta come sovrano di un regno ai confini del mondo, vicino al paradiso terrestre.

In questo libro il Prete Gianni è un cavaliere cristiano, suddito di Riccardo Cuor di Leone, che abbandona i suoi compagni per una folle avventura nelle affascinanti terre degli infedeli. Soldato obbediente ma spirito inquieto, servo del Signore assetato di nuove esperienze, il Prete Gianni è un uomo di frontiera: tra realtà e immaginazione, tra Bene e Male, tra l'Occidente cristiano e le mille seduzioni delle terre d'Oriente. La sua immagine è il Doppio, la sua essenza è la spinta fatale a varcare i confini dell'avventura.

Bada dunque, amico lettore, stai per entrare in un gioco molto pericoloso . . .

Le regole del gioco

Forza e Vita

Per vivere pienamente questa avventura, dovrai conoscere le tue caratteristiche principali: la **Forza** e la **Vita**. La Forza si misura in punti di Forza e la Vita in punti di Vita.
Punti di Vita: questo termine generico si riferisce a tutto ciò che riguarda la salute, la resistenza fisica e psichica, la capacità di recupero dopo i combattimenti, ecc. Per conoscere il tuo punteggio iniziale di Vita, getta due dadi e aggiungi 18 al risultato: il totale ottenuto rappresenta il numero dei tuoi punti di Vita. Durante l'avventura il punteggio varierà spesso, ma non dovrà mai superare questo valore iniziale, tranne in qualche circostanza speciale che verrà precisata nel testo.
Punti di Forza: questo termine generico fa riferimento a tutto quello che concerne la tua energia durante i combattimenti, la destrezza nell'uso delle armi, la qualità dell'armatura o di altre protezioni esterne, ma anche alla forza, alla decisione e all'abilità. Per conoscere il numero dei tuoi punti di Forza, getta due dadi e aggiungi 6 al risultato: il totale ottenuto rappresenta il numero dei tuoi punti di Forza. Questo punteggio rimarrà invariato, tranne in rare occasioni che ti verranno segnalate nel corso dell'avventura (ad esempio, quando userai un'arma magica).

Equipaggiamento

All'inizio dell'avventura disponi di una spada e di una bisaccia, che puoi gettare a tracolla e nella quale sistemerai tutto ciò che possiedi. Hai anche dell'oro, che tieni in una borsa appesa alla cintura. Per calcolare il numero esatto dei pezzi d'oro lancia due dadi, due volte di seguito. Somma i quattro numeri ottenuti: se sei fortunato, puoi avere 24 pezzi d'oro; nel peggiore dei casi, invece, ne avrai solo 4. Segnali sul **Registro d'Equipaggiamento** che trovi più avanti. Attenzione: se resti senza oro perdi la possibilità di fare acquisti!
La bisaccia ha una capacità limitata: può contenere al massimo 10 oggetti, e nel corso dell'avventura devi stare attento a non superare questo numero. Se per un motivo qualunque perdi la bisaccia puoi portare con te solo due oggetti a tua scelta, e devi abbandonare gli altri.
Disponi anche di due otri d'acqua, ognuno dei quali contiene 2 razioni. Ad ogni pasto consumi una razione d'acqua, a meno che il testo non dia indicazioni diverse. Se perdi gli otri non puoi più trasportare acqua . . . abbine cura!
All'inizio possiedi anche 4 razioni di cibo, sufficienti per quattro pasti. Ciascuna di esse va considerata come un oggetto da tenere nella bisaccia. Durante il viaggio devi mangiare e riposare, altrimenti sarai penalizzato. Non lo dimenticare!

Incantesimi, Pozioni e Oggetti magici

Durante quest'avventura avrai molte occasioni di entrare in possesso di oggetti magici e pozioni di vario genere. Ti verranno fornite anche formule magiche scritte su pergamene con caratteri comprensibili solo ai maghi e agli iniziati. Un religioso di alto rango come te ha acquisito una profonda conoscenza della

magia, quindi sei in grado di utilizzare tutte le pergamene, le pozioni, gli oggetti magici e gli incantesimi di ogni tipo che trovi durante il percorso. Generalmente le pozioni e le pergamene possono essere usate una sola volta. Quindi dovrai cancellarle dal Registro d'Equipaggiamento via via che le utilizzi. In alcune occasioni segnalate sempre dal testo, le pozioni o gli incantesimi sono dotati di un potere che dura più di un'utilizzazione. Non dimenticare che la magia presenta anche degli svantaggi: spesso, un duello è meno pericoloso di un incantesimo formulato al momento sbagliato!

Modificazioni

Le **Modificazioni** che troverai in questo libro sono di due tipi.

La prima ti riguarda direttamente, infatti altera in modo permanente il tuo punteggio di Forza. Se nel calcolarlo hai ottenuto 17, usufruisci di una Modificazione-Forza di 1 punto: da 17 passi a 18. Se invece hai ottenuto 18, la Modificazione-Forza è di 2 punti: il tuo punteggio totale sarà quindi 20 e non 18.

La seconda riguarda i tuoi avversari: è chiaro che un passerotto non può danneggiarti quanto un drago! Questo è già tenuto in considerazione nel punteggio di Forza dei tuoi avversari, ma in alcuni casi noterai una Modificazione al danno che un avversario ti provoca durante un assalto. Comunque si tratta di una cosa semplicissima, che ti verrà segnalata volta per volta nel corso dell'avventura.

Combattimenti

Nelle tue peregrinazioni ti capiterà di affrontare nemici di ogni genere e creature fantastiche. Solitamente i duelli vanno portati a termine, ma in alcune circostanze ti verranno date altre possibilità. La Forza e la Vita dell'avversario di turno sono sempre indicate nel testo. Il combattimento si svolge così:

1. Determina la tua **Forza d'Attacco**: lancia due dadi e somma il numero ottenuto al totale di Forza che possiedi al momento. Il risultato rappresenta la tua Forza d'Attacco.
2. Determina la Forza d'Attacco del tuo avversario: getta due dadi e somma il numero ottenuto al punteggio di Forza del tuo avversario. Il risultato è la Forza d'Attacco del tuo avversario.
3. Se la tua Forza d'Attacco è superiore a quella dell'avversario, lo hai colpito. Se, al contrario, la sua Forza d'Attacco supera la tua, sei stato ferito. Il danno subito si calcola in questo modo: calcola la differenza tra le due Forze d'Attacco. Il numero ottenuto è quello dei punti di Vita persi dal combattente sconfitto.
4. Dopo ogni scontro, correggi il tuo punteggio di Vita o quello del tuo avversario, sottraendo i punti corrispondenti al danno inflitto. Riparti dal numero 1 e continua finché il punteggio di Vita di uno dei due combattenti scende a 0. Esaurire i punti di Vita significa la morte!

Non dimenticare che devi tenere conto di eventuali Modificazioni (vedi il paragrafo relativo) dell'avversario.

Combattimento con più avversari

In alcuni casi ti troverai faccia a faccia con più avversari, e ti verranno date indicazioni sul modo di condurre questo tipo di combattimento. A volte li affronterai tutti insieme, a volte invece singolarmente.

I Registri

Userai il Registro d'Equipaggiamento ed il Registro di Combattimento come diari di viaggio. Segnerai nelle apposite caselle la lista degli oggetti in tuo possesso, contenuti nella bisaccia o altrove, le provviste e l'oro a tua disposizione. Vi annoterai anche le progressive modifiche dei tuoi punti di Vita e Forza. Conserva i punteggi iniziali e non cancellarli mai. Invece dovrai correggere via via il punteggio del momento a seconda dei danni subiti in combattimento. Ricorda che se il totale di Vita o di Forza scende a zero, è la morte!
In questo caso, dovrai ricominciare daccapo l'avventura. Tieni sempre i Registri in ordine e ricordati di cancellare volta per volta gli oggetti utilizzati.

Dadi alternativi

Se non hai i dadi, puoi giocare con quelli stampati in alto sulle pagine di destra. Sfoglia velocemente il libro con il pollice e fermati su una pagina a caso: ecco, i dadi sono lanciati. Se le istruzioni dicono di lanciare un solo dado, tieni conto solo di quello stampato a destra.

Il carisma del Prete Gianni

Prima che uomo d'armi e grande viaggiatore, il Prete Gianni è soprattutto un uomo di chiesa. La sua fede è incrollabile, ed egli porta sempre racchiusa in sé la parola di Dio. Il suo potere di conversione è una dote eccezionale che si somma alla sua abilità di soldato e ad una singolare apertura di spirito.
Il Prete Gianni possiede un'autorità straordinaria: la sua sola presenza basta spesso a convincere gli avversari a gettare le armi e ad abbracciare la fede di Cristo. Puoi usare questo potere di conversione una sola volta nel corso dell'avventura, per evitare di affrontare un nemico. Ma attenzione! Questo potere agisce solamente sulle creature umanoidi e intelligenti: ad esempio esseri umani, al limite anche Troll e Goblin, ma in nessun caso ti permetterà di convertire una tigre o uno spettro! Inoltre, può essere usato solo quando affronti un unico avversario. Quando decidi di utilizzare questo potere di conversione, considera vinto il combattimento e vai al paragrafo indicato. A volte, questo carisma ti consentirà di raccogliere delle informazioni in più: il testo ti darà indicazioni precise. Certe creature sono immuni dal potere di conversione del Prete Gianni (maghi molto potenti, ad esempio): rifletti prima di agire. Comunque, nulla ti obbliga a fare uso di questo potere durante l'avventura.

Il giudizio di Dio

In alcuni combattimenti la volontà divina influirà sulla tua sorte. Se lanciando i dadi ottieni un doppio 6, uccidi automaticamente il tuo avversario. Se per contro il tuo avversario ottiene ai dadi un doppio 1, sarà lui a mettere fine ai tuoi giorni con un abile colpo! L'implacabile legge della guerra . . .

Verso Shangri-La

Il viaggio del Prete Gianni si svolge in diverse tappe: Alamuth, l'antico Egitto, la giungla africana, Babilonia, l'India, la Cina . . . e ad ogni tappa corrisponde un volume della serie «Misteri d'Oriente».
Puoi leggere i volumi uno dietro l'altro, in modo da seguire il Prete Gianni nella sua folle avventura; ma puoi anche leggerli indipendentemente, in quanto ogni volume costituisce un'avventura a sé.
Nel Librogame, come sempre, il protagonista sei tu.

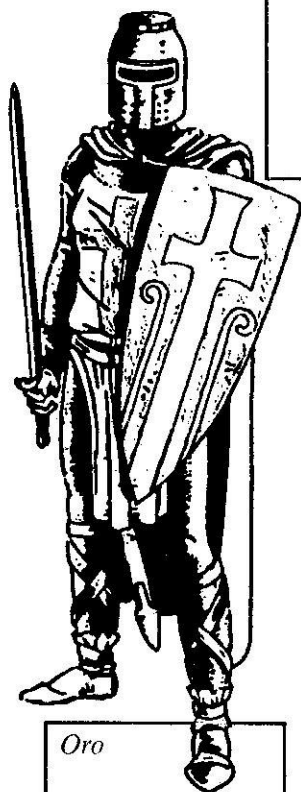
La leggenda del Prete Gianni

Alla fine del XII secolo d.C. il re Riccardo d'Inghilterra, detto Cuor di Leone per il suo grande coraggio, si recò in Terra Santa durante una delle Crociate. I migliori cavalieri sassoni e normanni si unirono a lui nella perigliosa impresa, e i fieri crociati portarono la parola di Dio nelle terre d'Oriente con la croce e con la spada, decisi a riconquistare Gerusalemme da poco caduta nelle mani degli Infedeli. San Giovanni d'Acri e altre città vennero conquistate dopo una feroce lotta, poiché gli avversari vendevano cara la pelle, ma alla fine le insegne di re Riccardo salirono al vento vittoriose. Sono trascorsi solo pochi mesi, e per te le battaglie hanno ormai perduto tutta la loro attrattiva: la tua bocca si riempie spesso dell'amaro sapore della cenere. Eri partito al fianco di Riccardo con il cuore colmo di entusiasmo: il tuo sovrano non ha mai avuto un suddito altrettanto fedele! Però, col passare dei giorni, la febbre della crociata è svanita insieme ai sogni di riconquista del Santo Sepolcro.
«Prete Gianni» diceva spesso Riccardo, prendendoti in disparte, «tu non sei come gli altri. In te c'è la sete dell'avventura. Questa crociata non sazierà la tua brama di orizzonti sconosciuti e nuove scoperte. Un giorno, lo so, le nostre strade si divideranno. Il destino ti porterà molto lontano!» Ogni volta dissipavi i timori del tuo re con un'alzata di spalle, o un gesto indifferente della mano. Ma in fondo al tuo cuore, sentivi che Riccardo Cuor di Leone diceva la verità!

Prete Gianni! Prode tra i prodi, hai vinto più scontri di quanti ne possano affrontare cento guerrieri in tutta la loro vita! Riccardo ti considera un santo, ben sapendo l'importanza che dai alla parola divina e al messaggio di giustizia e bontà che essa contiene. Abile con la spada e con la parola, cavaliere insuperabile e grande oratore, la tua grandezza d'animo è pari solo al coraggio con il quale affronti i combattimenti. I tuoi tratti decisi ed il tuo fisico prestante hanno fatto di te una figura leggendaria. Intorno ai fuochi, la sera, gli uomini di Riccardo cantano le tue gesta. Ma nessuno immagina il tormento della tua anima in quest'ora difficile!
Tu che hai traversato i mari, cavalcato nelle vaste foreste d'Albione, vinto i più difficili tornei; tu che hai seguito le orme di San Giorgio e affrontato il Drago, tu che hai vissuto mille altre avventure . . . tu non hai più pace! Questa sera, come tutte le sere da molte settimane, nel tuo spirito si agitano mille pensieri. I crociati stanno ormai lasciando San Giovanni d'Acri e fanno ritorno alla dolce Inghilterra. Ma tu non li seguirai. La predizione del tuo re si avvera: lasci i tuoi meravigliosi compagni d'armi e prosegui la tua ricerca da solo. Forse non rivedrai più il tuo castello tra le colline boscose . . . ma non importa. Sia fatta la volontà di Dio, pensi, e la tua inquietudine finalmente si placa. La decisione è presa!

Tra pochi istanti monterai a cavallo e comincerai il tuo viaggio oltre il deserto, verso le montagne. La tua meta è la Fortezza d'Alamuth, regno del Vecchio della Montagna, Hasan ibn as-Sabbah, il più potente mago di queste contrade. Secondo alcuni, il Vecchio è già morto da più di settant'anni; altri invece dicono che sia ancora vivo, grazie a misteriose pratiche magiche. L'Oriente è troppo impregnato di magia per non prestare fede a tali racconti . . . e tu vuoi rivelare a questo mago la meta delle tue ricerche: la città perduta di Shangri-La, di cui hai scoperto l'esistenza in vecchie pergamene ingiallite dai secoli. Sai che Shangri-La sorge sulla cima di un picco quasi inaccessibile, ma non ne conosci l'esatta ubicazione. La città misteriosa ha il potere, si dice, di rendere immortali ed eternamente felici i suoi abitanti. Che ricerca meravigliosa, degna della tua sete d'avventura! Solo Hasan ibn as-Sabbah possiede il segreto della via per Shangri-La, solo lui può aiutarti nell'impresa. Sei disposto ad affrontare qualsiasi pericolo pur di raggiungerlo.
Esci dalla tenda e vedi passare Riccardo Cuor di Leone, circondato dai suoi cavalieri, i tuoi compagni di mille battaglie. Li saluti, ed essi rispondono tristemente al tuo cenno, sapendo che ormai non cavalcherai più al loro fianco. Ben presto spariscono all'orizzonte. È tempo ormai, la tua ricerca non può più attendere: carezzi il collo del cavallo e balzi in sella. L'avventura comincia.

Vai all' **1**.

Registro d'Equipaggiamento

Punti di Vita

Punti di Forza

Contenuto della bisaccia:
un oggetto per casella

Oro

Registro di Combattimento

Note

1

L'eccitazione serpeggia per San Giovanni d'Acri, città misteriosa. Dalla zona più antica ai pittoreschi mercati la notizia della partenza dei crociati è sulla bocca di tutti: ci si chiede cosa succederà quando re Riccardo e i suoi partiranno per l'Inghilterra. I più saggi prevedono il ritorno della calma e della serenità, ma alcuni agitatori vorrebbero infiammare i cuori e spingere la popolazione ad attaccare gli ultimi crociati che ancora rimangono in città.
La situazione rischia di diventare pericolosa, eppure la cosa non ti preoccupa. Il regno d'Inghilterra ed i volti dei tuoi valorosi compagni d'armi sono oramai ombre lontane, la tua mente è dominata completamente dalla maestosa visione della tua meta: Shangri-La! Sai già che la prima tappa del viaggio ti porterà nel cuore delle montagne, verso le cime scoscese su cui domina la Fortezza d'Alamuth, regno del venerabile Hasan ibn as-Sabbah: soltanto questo potente mago possiede la conoscenza necessaria per aiutarti nella difficile impresa.
Le ombre della sera avvolgono la città e solo poche figure silenziose si aggirano per le strette vie. Il crepuscolo risuona del canto del muezzin, mentre l'oscurità cala rapidamente su San Giovanni d'Acri. Ti dirigi verso:

Il Quartier Generale dei Templari? Vai al **121**.
Una locanda accogliente dove trascorrere la notte? Vai al **39**.
La porta della città, per partire immediatamente? Vai al **47**.

2

Stappi il flacone di veleno di Abdalsan lo Speziale e lo versi nell'acqua del bacino. L'effetto è immediato:

la piovra si contorce, agitando minacciosa i tentacoli. Esce violentemente dall'acqua, in una pozza d'inchiostro nero, poi ricade, morta. Ti tuffi rapido per impadronirti dell'oggetto brillante e scopri felice che si tratta della corazza magica che ti serviva. Vai al **243**.

3

Come affronterai il Demone?

Ti getti contro di lui, spada in pugno. Vai al **40**.
Ti rivolgi a lui parlando in versi. Vai al **21**.
Pensi che si tratti solo di un'illusione e aspetti. Vai al **461**.

Se il Genio dell'oasi ti ha fatto un dono, vai al **590**.

4

«Menti, straniero!» esclama il loro capo. Sguainano le corte sciabole e avanzano per catturarti. Vuoi lasciarti prendere senza opporre resistenza, sperando di risolvere il malinteso con il loro superiore (**270**)? Oppure sguaini a tua volta la spada e li affronti (**635**)?

5

A quanto pare, hai deciso di giocare slealmente: non esiste una chiave di rame in questa avventura. Se vuoi continuare ad imbrogliare, vai direttamente all'ultima pagina: in questo modo concluderai rapidamente la tua ricerca e avrai sprecato scioccamente il denaro speso per questo libro. Altrimenti, fai penitenza e riprendi l'avventura ricominciando dal paragrafo **1** . . .

6

Riprendi i sensi sul freddo pavimento della casa di Shawar. Sei indebolito, violenti brividi ti scuotono il corpo. «Un vero peccato che tu abbia perso!» esclama il Mago. «Trovo così raramente un compagno di gioco. Ma ecco qualcosa che ti compenserà del dolore subito: un globo ipnotico. Quando lo farai ruotare su se stesso, il suo splendore farà cadere in un profondo sonno chi ti starà di fronte. Ma attento, ricordati di chiudere gli occhi!»
Ringrazi Shawar per il prezioso dono. Decidi di:

Dormire alla locanda? Vai al **223**.
Andare in cerca dello Speziale? Vai al **610**.
Esplorare la casa isolata lì di fronte? Vai al **581**.
Lasciare il villaggio? Vai al **612**.

7

Tenti di spiegare la tua situazione allo scorbutico Genio, ma dopo poche frasi vieni interrotto. «Cosa vuoi che m'importi delle tue buffonate cavalleresche, straniero! Ringrazia piuttosto Allah, perché oggi sono di buon umore e quindi ti farò grazia della vita. Ad ogni modo, non disturbarmi ancora, o te ne pentirai amaramente! Addio!» E il Genio si tuffa rapido nel pozzo per riprendere il sonnellino interrotto. Affrontare un simile avversario sarebbe troppo rischioso. Rimonti a cavallo e lasci quest'oasi inospitale! Vai al **154**.

8

Ora possiedi un medaglione magico. Ti permetterà di esercitare una certa influenza, su cose o persone, che potrà esserti utile in alcune situazioni. Attenzione, potrai fare uso del medaglione solo quando ti verrà indicato chiaramente dal testo. Ringrazi Shawar del dono e vai al **208**.

9

Ritieni più saggio evitare il posto di guardia. La prospettiva di una sfida con quella guardia alta due metri non ti alletta, tanto più che i suoi compagni non devono essere lontani. Scivoli tra le rocce finché non ti senti abbastanza al sicuro, lontano dagli occhi della guardia, poi ti avvicini alla muraglia per esaminarla. Costeggi la parete ovest della Fortezza e dopo qualche metro noti una postierla che forse immette in un cortile interno. Mentre cerchi di raggiungerla intravedi poco più avanti, seminascosta dalla vegetazione, una breccia nella muraglia. A quanto pare, alcune pietre si sono staccate creando un varco imprevisto. Tenti di entrare dalla postierla (**399**) o dalla breccia (**292**)?

10

I due lebbrosi che hanno osato resisterti giacciono a terra. I loro sfortunati compagni sono fuggiti negli angoli bui del lebbrosario. Avanzi di qualche passo nella sala, verso una massa scura, allungata sul pavimento. «Ehilà, crudele guerriero!» senti dire: il fagotto è in realtà un uomo alto, smagrito, che un tempo doveva essere stato anch'egli un valoroso guerriero. Un antico blasone stracciato orna ancora i resti del suo farsetto. Non riesci però a distinguere il suo volto, nascosto da un elmo di grande bellezza: con un brivido d'emozione, riconosci uno dei pezzi dell'armatura magica di cui ti ha parlato Abdul Al-Azhred. «Occorre davvero un grande coraggio, per colpire così duramente dei miserabili che attendono ormai solo la morte!» ti schernisce l'uomo. A quanto pare, è il capo dei lebbrosi. «Sai fare qualcos'altro oltre ad uccidere, straniero?»
Sei stato ferito durante il combattimento con i lebbrosi? In questo caso, vai al **211**. Altrimenti vai al **389**.

11

I cadaveri dell'Uccellatore e del suo falcone ammaestrato giacciono sul fondo della voliera; ti chini e sfili i guardamano all'avversario battuto. Come scintillano! Le grida degli altri uccelli, sconvolti dalla morte del loro padrone, riempiono l'aria. Indossi i guardamani magici. Aumenta di 1 i tuoi punteggi di Forza e Vita durante il tempo in cui li porterai. Stanco del fastidioso concerto, lasci la voliera e riprendi l'esplorazione. Una volta uscito, devi decidere in quale direzione muoverti. Vai al **336**.

12

Ti guardi bene dal contrariare questo potente stregone: prendi la fiala vuota e raggiungi rapidamente l'estremo opposto della sala. Un po' preoccupato, giri la maniglia . . . e oltrepassi la soglia. Esamini attentamente la nuova stanza: sul fondo nella penombra della sala si aprono due passaggi separati da alti muri di marmo. Di fronte a te c'è un pozzo scavato nel pavimento, con le pareti di mattoni di terracotta. Sembra molto profondo e sprigiona una strana luminescenza bluastra. L'acqua, o il liquido, che vi è racchiuso ha lo stesso splendore degli zaffiri. A quanto

pare questa è la meta della commissione che il mago ti ha affidato. Osservi i passaggi che si allontanano dal pozzo e comprendi che sono l'accesso ad un labirinto. Avventurarsi lì dentro senza precauzioni potrebbe costare la vita. Per quale scopo quest'ala della Fortezza è stata consacrata ad un simile dedalo? Abbandoni le tue riflessioni, volgi nuovamente l'attenzione al pozzo e riempi di liquido blu la fiala del mago. Vuoi lasciare questo luogo e fare ritorno nella biblioteca (**599**) o riempi prima una delle tue borracce con lo scintillante liquido color zaffiro (**246**)?

13

Stai per lasciare la stanza, ma la vista dei piatti ancora fumanti sulla tavola cattura la tua attenzione. Le disavventure nel sotterraneo ti hanno stancato, e il tuo stomaco comincia a brontolare. Vuoi divorare in quattro bocconi quel bel cosciotto di selvaggina ricoperto di salsa alla crema (**648**)? Oppure abbandoni rapido la sala (**534**)?

14

Precipiti per una decina di metri, e per peggiorare la situazione il tappeto ti si attorciglia attorno alla testa, bloccandoti i movimenti. Atterrando ti rompi il collo, e le vertebre si spezzano con un orribile scricchiolio. Verrai trovato al mattino dalla guardia, che darà il tuo cadavere in pasto ai cani.

15

Costeggi il letto di un torrente in secca, finché in lontananza distingui la sagoma di un uomo in groppa ad un mulo che galoppa verso di te agitando le braccia. Ti fermi. Via via che si avvicina distingui le sue parole: «Aspetta!» grida. «Ti prego, mio signore, aiutami . . .» Decidi di sfoderare la spada (**623**)? O aspetti immobile questo strano personaggio per capire cosa vuole da te (**124**)?

16

Mentre passi davanti alla porta del tempio, la corazza, l'elmo e i guardamano che indossi cominciano a sfavillare. Su tutte le parti del tuo corpo ancora scoperte si materializzano all'istante delle protezioni magiche. Ora sei completamente protetto dall'armatura magica, che ti dona una vitalità insperata! Riporta i punteggi di Forza e Vita al loro livello massimo, senza dimenticarti di aggiungere i punti in più donati dall'armatura. Ma tutto ciò forse non sarà sufficiente per affrontare l'immensa statua di Thalos. Vai al **293**.

17

Ti siedi di fronte al nomade: prima non avevi notato la sua faccia così arrossata. «Salute a te!» bofonchia con voce impastata. «Cosa vuoi da Slobb, il più abile cammelliere di queste contrade?» domanda. Gli parli della tua meta e tenti di strappargli qualche informazione sulla strada da seguire, ma capisci subito che Slobb è completamente ubriaco. «Straniero, ecco cosa devi fare!» articola a fatica. «Devi prendere la strada che . . .» aggiunge, ma poi crolla sul tavolo russando. Lo scuoti, tentando di svegliarlo, ma i tuoi sforzi sono vani e decidi di andare a dormire. Vai al **448**.

18

Cosa userai contro la piovra velenosa?

Una zoopozione?	Vai al **160**.
Un potente veleno?	Vai al **276**.
La lampada di Aladino?	Vai al **305**.

Se non possiedi almeno uno di questi oggetti, torna al **335** e affronta la piovra con la spada o il pugnale.

19

«D'accordo, ma mentre andiamo verso la tua stanza devo rivelarti una cosa. Quando lascerai San Giovanni d'Acri andando verso le colline che si trovano sotto Alamuth, raggiungerai un bivio». Mentre ascolti Godric osservi il suo viso barbuto, segnato dalle cicatrici e continuamente agitato da numerosi tic: le battaglie devono aver provato duramente quest'uomo. Prima che abbia il tempo di proseguire, l'avvoltoio si alza in volo e ti attacca con furiosi colpi di becco. Godric ride sardonico e lo riacchiappa. «Bisogna scusare Belfagor» dice con tono beffardo. «Non è molto educato! Ma un fiero soldato come te ne avrà viste ben di peggio!» Ride ancora, poi riprende: «Devi assolutamente prendere la strada di destra, o te ne pentirai amaramente! Vedo dalla tua espressione che non ti fidi di me . . . ah, ah! Dubiti forse di un onesto Templare?» Ghignando divertito ti lascia solo nella stanza disadorna. Ti allunghi sulla branda e sprofondi in un sonno agitato, ma l'agghiacciante risata del Templare echeggia ancora nelle tue orecchie . . . Vai al **311**.

20

Il tuo cranio si sta ingrossando! L'elmo si fa sempre più stretto: soffocherai in breve tempo se non riuscirai a toglierlo. Lancia un dado per scoprire se ci riesci. Se ottieni un numero pari, vai al **188**, altrimenti vai al **572**.

21

Declami una poesia orientale al Demone che, sorpreso, si arresta. Perché, in nome del cielo, fai una cosa così sciocca? Il Demone scoppia in una risata malefica e si scaglia su di te: afferra la tua spada e ti dilania selvaggiamente. Al semplice contatto dei suoi artigli le fiamme ti avvolgono e muori gridando orrendamente, sopraffatto dal dolore. La tua ricerca è fallita.

22

Con un violento calcio rovesci il tavolo contro l'Esattore, poi sguaini la spada mentre il tuo avversario si rialza a fatica.

Esattore	Forza 6	Vita 10

Se vinci, vai al **621**.

23

Stappi la fiala blu e la getti contro la guardia. Quello, sorpreso e in preda ai deliri della droga, scoppia a ridere. Gli hai lanciato addosso una potente colla: attaccato al pavimento, l'Assassino non può fare nulla contro di te. Ad ogni modo è stato un vero peccato sprecare la fiala per così poco! Lasci l'armeria in punta di piedi, e vai al **283**.

24

Rasenti il muro della sala restando sempre nelle zone buie. Le due guardie, immerse nella conversazione, non si accorgono della tua presenza: scivoli fuori dalla sala senza problemi. Vai al **474**.

25

Sei nuovamente nel corridoio: vuoi aprire la porta di fronte a te (**607**) o tenti di forzare quella che sbarra il lato opposto del corridoio (**261**)?

26

«La tua ricerca? Sì, capisco di cosa si tratta, prete guerriero. Noialtri Genî la sappiamo più lunga di quanto sembri! Ad esempio, so che questo ti sarà utile nell'impresa!» Così dicendo, il Genio tira fuori dal farsetto preziosamente ricamato un'antica pergamena. «Questo incantesimo d'illusione ti permetterà di affrontare uno dei pericoli che ti attendono. Ma attento: scegli con saggezza il momento per utilizzarlo, poiché potrai servirtene una volta sola! Buona fortuna!» Il Genio svanisce in una scintillante nube verde smeraldo prima che tu abbia il tempo di ringraziarlo. Riponi la pergamena (segnala sul Registro d'Equipaggiamento), rimonti a cavallo e ti rimetti in viaggio, rinfrancato dalle parole del Genio gentile. Vai al **154**.

27

Spingi la porta bianca, che si apre dolcemente, ed entri in una stanza completamente dipinta di bianco, dalle mura disadorne. È senz'altro una cella di meditazione. Alle tue spalle la porta si è richiusa; e scopri angosciato che non c'è una maniglia, ma solo una toppa. Osservi attentamente la stanza. Le pareti ed il pavimento sono perfettamente lisci e il solo ornamento dell'ambiente è un piedistallo di legno scolpito sopra il quale è appoggiata una chiave. Dalla parete dietro al piedistallo sporge una leva rossa. Cosa vuoi fare?

Tirare la leva.	Vai al **602**.
Sollevare il piedistallo.	Vai al **516**.
Prendere la chiave per vedere se apre la porta.	Vai al **525**.

Se hai un mazzo di carte, vai al **638**.

28

Spingi prudentemente la porta ed entri in una larga sala. Sei nel mezzo di un'allegra confusione; ti trovi nella sala di ricreazione delle guardie della Fortezza, che funge anche da dormitorio. Il tuo arrivo passa inosservato, tutta l'attenzione è concentrata su un titanico scontro: due uomini vigorosi si stanno affrontando a braccio di ferro, i volti scarlatti, tesi dallo sforzo. Gli spettatori lanciano grida d'incoraggiamento: «Dieci pezzi d'oro sul Mastro di Caccia!», «Il Maniscalco lo batte!», «Figuriamoci! Non vale un mignolo dell'altro!» Un movimento brusco della folla ti trascina accanto al tavolo dove i due si stanno affrontando. «Forza, amico, rischia cinque pezzi d'oro sul tuo campione!» esclama il tuo vicino. «Non sarai mica avaro?» aggiunge un altro: ti hanno preso per

uno di loro. Anche gli altri spingono e ti incitano a scommettere. Improvvisamente il Mastro di Caccia sembra avere la meglio, ma il robusto avversario recupera subito lo svantaggio. Segui la sfida, affascinato. Cosa vuoi fare?

Scommetti con qualche vicino? Vai al **353**.
Scateni una rissa per stornare l'attenzione? Vai al **555**.
Ti fai strada tra la folla e tenti di lasciare la sala? Vai al **33**.

29

Ti abbassi per aprire il lucchetto che imprigiona la caviglia di uno degli Gnomi. Nel frattempo però un altro si libera, scivola alle tue spalle e ti pianta un coltello tra le scapole. Cadi a terra gemendo di dolore. Armati di pugnali e martelli, gli altri Gnomi si scagliano su di te. L'ultimo pensiero prima di morire è un inutile rimpianto per essere caduto nella trappola di queste perfide creature! La tua avventura è finita.

30

Richiudi la porta e riponi la preziosa chiave di metallo sconosciuto. Ti servirà nuovamente quando sarai pronto ad affrontare Thalos. Quando giungerà questo momento, ti recherai direttamente al **557**. Per ora, ripercorri il corridoio e vai al **189**.

31

Il pensiero di aver contratto la lebbra ti terrorizza. Estrai dalla bisaccia una fiala di pozione o una pergamena magica che serva da antidoto, e senza aspettare oltre ti purifichi sotto lo sguardo corrucciato del capo dei lebbrosi. Immediatamente, sei rigenerato: aumenta di 2 il tuo punteggio di Vita. «La tua ignominia non ha dunque limiti, straniero! Osi approfittare dei tuoi poteri di guarigione mentre, attorno a te, decine di sfortunati muoiono!» Le parole del guerriero malato ti colpiscono. Se possiedi una seconda dose di pozione o un altro incantesimo di guarigione, puoi decidere di utilizzarlo su di lui. In questo caso, vai al **247**. Se invece non ne hai o pensi di aver già perso troppo tempo, vai al **501**.

32

Smonti di sella, raggiungi il pozzo tenendo il cavallo per le briglie e prendi l'acqua necessaria per dissetare l'animale. Cosa vuoi fare adesso:

Bere a tua volta? Vai al **183**.
Lasciare l'oasi? Vai al **154**.

33

Approfitti della confusione che regna nella stanza per scivolare verso la porta. Sfortunatamente un paio

di guardie completamente ubriache fa cadere un barile pieno di birra che ti colpisce un piede: perdi 1 punto di Vita. Maledici in silenzio i maldestri, per non attirare l'attenzione, ed esci da questa sala un po' troppo affollata per i tuoi gusti. Vai al **185**.

34

«Prete Gianni è il mio nome, venerabile mago. Sono giunto qui superando pericoli d'ogni genere per chiedere aiuto a Hasan ibn as-Sabbah. Desidero incontrarlo perché il destino mi spinge alla ricerca della strada per Shangri-La, la misteriosa. E spero che il Vecchio della Montagna, nella sua immensa saggezza, possa dirigere i miei passi». Abdul Al-Azhred ascolta attentamente, poi appoggia il mento barbuto sulle mani incrociate e ti squadra con aria soddisfatta. Dopo lunghi e snervanti attimi di silenzio risponde: «Bene, viandante, so che hai detto la verità. Ora però voglio vedere se il tuo valore eguaglia la tua sincerità». Muove lentamente le mani in un gesto magico e subito l'aria si riempie di vapori di zolfo; una nube di fumo color bronzo si forma ad un metro e mezzo dal pavimento, di fronte a te, e continua ad ingrandirsi e a condensarsi finché si trasforma in una creatura dalle ali di pipistrello. I tratti demoniaci del suo volto ricordano quelli di una gargolla: è un Demone, evocato da Abdul Al-Azhred per metterti alla prova! Vai al **3**.

35

Sei caduto in una pericolosa imboscata, la montagnola non era altro che un termitaio gigante! Un insetto enorme, dalle mandibole poderose, emerge dal terreno spaventando il cavallo e si precipita verso di te con un ticchettio infernale. Non ti resta che combattere questo mostro che blocca il passaggio.

Termite Gigante	Forza 5	Vita 8

Se esci vincitore da questo scontro, vai al **542**.

36

Cosa userai contro la piovra velenosa?

Una zoopozione?	Vai al **250**.
Un potente veleno?	Vai al **2**.
La lampada di Aladino?	Vai al **566**.
Arco e frecce?	Vai al **458**.

Se non possiedi neppure uno di questi oggetti, torna al **587** e affronta la piovra.

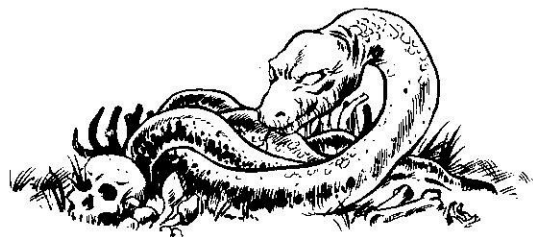
37 - *L'Alchimista scatena un vortice al cui interno si distinguono un volto e due braccia*

37

Il tuo tempo è prezioso, e se vuoi penetrare nel palazzo stanotte non è il caso di sprecarlo. Decidi di ispezionare la bottega senza attendere oltre. A giudicare dall'arredo, è il laboratorio dell'Alchimista del luogo, probabilmente uno specialista in preparazioni medicinali e altre strane pozioni. Sollevi il teschio con la candela per farti luce e afferri un flacone colmo di liquido verdastro. Nello stesso istante, il padrone irrompe nella stanza. Di età indefinita, indossa una lunga veste azzurra trapunta di zaffiri. Ti getta un'occhiata infuriata, accarezzandosi la lunga barba bianca. «E così, a quanto pare, le buone maniere non esistono più ad Alamuth! O forse non sei altro che un volgare ladro, straniero? Ad ogni modo, non si profana impunemente la casa di Slig l'Alchimista!» Mentre pronuncia l'ultima frase, estrae dalla larga manica una fiala traslucida e la getta violentemente al suolo. Immediatamente un vortice di vapore si forma nella stanza; al suo interno intravedi due braccia e una figura filiforme che ride a squarciagola. Questo ciclone grande quanto un uomo è uno Spirito dell'Aria, creatura nota ad ogni mago, stregone o alchimista che si rispetti. Ti sei cacciato in un brutto pasticcio! Accetti la sfida e affronti lo Spirito (**120**) o preferisci lanciargli contro la fiala verde che stringi tra le mani (**63**)?

38

Infili l'anello d'invisibilità, ma non ottieni alcun effetto! Comprendi subito che il Vecchio della Montagna, potente mago, ha creato intorno alla Fortezza una barriera che neutralizza gli oggetti magici; ma la brillante intuizione non ti salva dall'aggressione delle

guardie. Avresti fatto meglio a sguainare la spada, perché hanno intenzione di gettarti in un pozzo! Vai al **162**.

39

Giungi rapidamente davanti ad un'insegna dai colori invitanti. Questa locanda sembra accogliente e decidi di passare la notte qui: riprenderai all'alba il viaggio verso le montagne. Leghi il cavallo ed entri. Una folla rumorosa riempie la sala della locanda, e al tuo ingresso la conversazione si fa più vivace. Cammini rapido verso il bancone e chiedi al proprietario quanto verrà a costarti un letto per la notte. «La tariffa usuale è di tre pezzi d'oro» risponde, «e posso procurarti anche un pasto caldo per altri due pezzi d'oro». Se accetti l'offerta, estrai 5 pezzi d'oro dalla borsa e vai al **95**. Se preferisci consumare le tue provviste, cancella una razione dal Registro d'Equipaggiamento, paga i 3 pezzi d'oro al locandiere e sali al primo piano; poi vai al **448**.

40

«Nel nome di Cristo!» gridi e ti scagli contro il Demone, ritrovando tutta la tua foga di crociato come al tempo in cui combattevi al fianco di re Riccardo Cuor di Leone! Sai che questa prova può essere decisiva per la tua impresa. Il Demone scopre le zanne acuminate.

Demone	Forza 12	Vita 20

Se vinci, vai al **408**. Se il Demone ti batte, vai al **598**.

41

Attendi la notte nascosto in un angolo del cortile interno. La sera giunge senza che la tua presenza sia stata notata, e appena l'oscurità si infittisce ti dirigi a lunghi passi verso la torre ovest della Fortezza. Tutto tace nell'ampio cortile, solamente un gatto nero incrocia silenzioso i tuoi passi. Giunto ai piedi della torre ti fermi e togli la corda di Akim dal sacco. La lanci in aria pronunciando le parole magiche che ti ha insegnato e, come per miracolo, la fune incantata si alza. Togli l'armatura e la nascondi sotto la sabbia per non appesantire pericolosamente la corda durante la scalata, poi sali rapido la fune che ora è rigida quanto una pertica. Giunto all'altezza di una delle strette finestre della torre scivoli lentamente all'interno. Appena la lasci andare, la corda ricade a terra e svanisce nel nulla. Cancellala dal Registro d'Equipaggiamento e vai al **482**.

42

Quest'uomo totalmente immerso nello studio di un libro di magia, dalle pagine coperte di fitta scrittura, così serio e concentrato, ispira fiducia e ti fa avvicinare senza esitazione. Indossa un farsetto dai riflessi verde acqua e un berretto di seta color smeraldo. Il suo viso luminoso rivela una grande forza interiore.
«O potente mago, puoi concedermi la tua attenzione?» chiedi.

Senza alzare gli occhi, lo stregone ti interrompe: «Vammi a prendere un po' di liquido azzurro, apprendista!» dice porgendoti una fiala vuota, ed indica con fare distratto la porta in fondo alla biblioteca. Evidentemente il mago è così immerso nelle sue ricerche che ti ha scambiato per uno degli apprendisti che si aggirano nella biblioteca! Vuoi fare ciò che ti chiede (**12**) o protesti e rifiuti questo incarico (**654**)?

43

Il tuo ultimo colpo di spada finisce il falco ammaestrato, che getta un breve grido e piomba al suolo, morto. Non puoi perdere tempo ad impietosirti: fortunatamente l'Uccellatore è ancora privo di sensi. Ti impadronisci dei suoi guardamano e li infili. Una sferzata di energia attraversa il tuo corpo: aumenta di 1 i tuoi punteggi di Forza e Vita per tutto il tempo in cui indosserai questi guardamano. Eccitato dal feroce combattimento, ti lasci alle spalle la chiassosa voliera e l'Uccellatore, ancora svenuto. Vai al **336**.

44

Avanzi evitando i mucchi di detriti e immondizie che ingombrano la strada. Non c'è nessuno, e non sai dove dirigerti. Ti avvicini ad una casa dai muri giallastri, all'apparenza più lussuosa delle altre. Getti uno sguardo all'interno da una finestra, alla ricerca di qualcuno che possa darti qualche informazione, ma una pattuglia di armigeri sbuca all'improvviso nella via e vieni interpellato bruscamente: «Ehilà! Chi sei? Cosa stai facendo?»
Cosa rispondi? Vuoi far credere loro che abiti in questo villaggio (**4**); spiegare che sei un viandante animato da buone intenzioni (**291**); o vuoi invece attaccarli (**192**)?

45

La tavola non ha nulla d'interessante, ma scopri due cassetti, uno su ciascun lato del mobile. Vuoi aprire quello di sinistra (**146**) o quello di destra (**520**)?

46

«Sempre dritto» risponde, «a duecento metri circa da qui. La bottega è vicina alla locanda, non puoi sbagliare». Imbavagli la guardia e la nascondi in un angolino riparato. E adesso, dallo Speziale (**610**).

47

Decidi di lasciare la città al più presto, ma distingui qua e là diversi gruppi di ubriachi che procedono gridando. Vanno a caccia degli ultimi crociati per giocare loro qualche brutto tiro; se uno di questi gruppi avrà la cattiva idea di attaccarti sarai costretto a fare a pezzi questi scalmanati. Preferisci risparmiare delle vite umane, se possibile, quindi ti nascondi in fondo ad un vicolo buio e aspetti che la situazione si calmi. Passi la notte in veglia, ascoltando i clamori lontani. Vai al **311**.

48

La fiala contiene un denso liquido bluastro che si appiccica al vetro. Lo Speziale si gratta la fronte con le dita nodose. «No, decisamente, non ricordo. Del resto, ho dimenticato l'uso di almeno la metà degli unguenti e delle pozioni che si trovano nella bottega . . .» e prosegue lamentandosi dei guai della vecchiaia. Vai al **279**.

49

Non riesci a indovinare la natura del contenuto della fiala, ed esci dalla bottega. Cosa vuoi fare adesso?

Riposare alla locanda.	Vai al **223**.
Esplorare la casa sull'altro lato della piazza.	Vai al **581**.
Lasciare il villaggio.	Vai al **612**.
Far visita al mago che vive nella casa vicina.	Vai al **338**.

50

Prima che abbia il tempo di voltarsi e sollevare la mazza, il Ciclope cade su una casella bianca . . . e svanisce in una nube di vapore rossastro. Grazie alla tua astuzia, hai vinto lo scontro! Vai al **159**.

51

Ti allontani furtivamente dalla porta riflettendo sulla scena appena vista. Totalmente immerso nei tuoi pensieri oltrepassi distrattamente l'ingresso di una galleria completamente immersa nell'oscurità, e improvvisamente due figurette sbucano dalla galleria e ti travolgono. Balzi in piedi pronto a tutto: sei circondato da Uomini-Ratto! Apparentemente non hanno cattive intenzioni: con un cenno ti invitano a seguirli e ti guidano in una sala simile a quella vista poco fa. Il capo pattuglia discute brevemente con i sette Ratti che occupano la sala, poi lui e il suo gruppo abbandonano la stanza. Vai al **169**.

52

Solo un controveleno potrà ridare alle tue orecchie il loro aspetto di sempre. Se ne trovi durante la tua avventura, usalo; l'effetto sarà istantaneo, e inoltre potrai aumentare di 1 il tuo punteggio di Vita. Forse però hai acquistato una fiala dallo Speziale? Se sì, vai al **614**, altrimenti vai al **190**.

53

Avanzi con precauzione lungo lo stretto passaggio, dove chiazze di umidità mista a polvere macchiano le pareti. Improvvisamente alle tue spalle risuonano delle grida. Ti volti e vedi tre Ratti che si scagliano contro di te con le spade sguainate. Maledizione! Avevi dimenticato che ora hai l'aspetto dei loro mortali nemici. Sguaini la spada e ti prepari a combattere: devi affrontare questi tre avversari individualmente.

Primo Ratto	Forza 7	Vita 10
Secondo Ratto	Forza 8	Vita 10
Terzo Ratto	Forza 8	Vita 12

Se esci vincitore dallo scontro, vai al **624**.

54

Ora gli alberi sono molto più distanziati, e il terreno è ricoperto di foglie che smorzano il rumore dei tuoi passi; ogni tanto apri un varco con la spada nel fitto sottobosco. All'improvviso il terreno ti cede sotto i piedi e precipiti in una fossa buia. Dopo qualche istante sbuchi all'aria aperta, ma continui a cadere: la Fortezza di Alamuth sorge sull'orlo di un baratro di 2000 metri, e tu lo hai appena scoperto. Questa caduta non finirà tanto presto . . .

55

Prendi possesso della tenda del capo sconfitto. Le buone occasioni non mancano in queste contrade, e pochi giorni dopo guidi gli uomini all'attacco di una ricca carovana di pellegrini diretti alla Mecca. Il bot-

tino supera le più avide speranze, e l'avvenire promette bene. D'ora in poi i viandanti dovranno fare i conti con la banda dei Quaranta Ladroni... ma i tuoi nobili ideali sono ormai svaniti come polvere nel vento.

56

Spingi cautamente, il legno scricchiola... ma arrivi sull'altra sponda senza problemi. Vai al **459**.

57

Sbuchi in un immenso giardino lussureggiante circondato da alte mura. Dopo tanto tempo passato al chiuso, la luce del sole ti irrita gli occhi. Ora devi trovare l'entrata del passaggio che porta alle stanze del Vecchio della Montagna. Ci sono tre stradine che si inoltrano nella fitta vegetazione. Quale prendi?

Il sentiero di destra.	Vai al **141**.
Quello al centro.	Vai al **424**.
Quello di sinistra.	Vai al **405**.

58

Il sentiero si restringe, rendendo difficile il passaggio. Dopo lunghe ore di cavalcata raggiungi un accampamento formato da una ventina di tende.
Ritieni più saggio girare al largo (**377**)? O preferisci raggiungerlo e riposarti un po' all'ombra delle tende (**125**)?

59

Rifletti per ore e ore, tormentando la mente alla ricerca di un modo per sfuggire a questa trappola, ma inutilmente. Gridi a perdifiato, ma nessuno ti presta attenzione. Le provviste non dureranno molto. Preso dalla disperazione tenti di scavare un passaggio nelle pareti di questa fossa putrida, ma la roccia è troppo dura e sia la spada che il pugnale si spezzano. Ti restano ancora le unghie, ma non riuscirai ad evitare una morte atroce, divorato senza speranza dalla fame e dalla sete nelle viscere della Fortezza d'Alamuth, la traditrice!

60

La guardia ti fissa impassibile, poi balza rapida all'attacco: hai sbagliato parola d'ordine! L'Assassino ti afferra e lancia un grido acuto che richiama altre dieci guardie della Fortezza. In pochi istanti sei catturato, rinchiuso in un sacco nero e gettato a terra. Prima di perdere i sensi sotto una pioggia di colpi, senti le guardie parlare della prigione del villaggio. Vai al **270**.

61

L'oscurità serale invade la sala. Alla vacillante luce delle torce vedi il livello del vino nella brocca scendere a vista d'occhio. Il tuo compagno scivola sempre più nell'ubriachezza e fa ormai fatica a parlare.

«Come posso penetrare nella Fortezza di Hasan ibn as-Sabbah?» chiedi.
«Non lo so. Io sono soltanto un povero diavolo senza arte né parte. Vai in piazza e senza dubbio troverai qualcuno più informato di me. Vai, svelto, ormai è quasi notte. Ma fai attenzione, c'è una casa isolata che è meglio evitare. Ci vive un certo Hassidin e la gente dice che è un ladro . . .»
Le sue parole si fanno sempre più confuse, poi crolla bruscamente sul tavolo e comincia a russare. Lo lasci ai suoi sogni d'ubriaco ed esci, ma non sai dove si trova la piazza.

A sinistra?	Vai al **166**.
Al centro?	Vai al **351**.
A destra?	Vai al **44**.

62

Lanci un'occhiata disgustata al cadavere del boia, poi esamini attentamente la stanza. C'è un unico prigioniero ancora vivo, gli altri sono stati stroncati dalle torture dell'ignobile Orco. Liberi il vecchio sopravvissuto e gli fai bere un po' d'acqua. Pronuncia frasi incoerenti: il dolore gli ha fatto perdere la ragione. Riesci però a capire che ti consiglia di stare alla larga da una leva rossa. Chissà a cosa si riferisce, ma non hai modo di interrogarlo perché spira tra le tue braccia. Reciti una preghiera e lasci quest'empia sala di tortura. Vai al **25**.

63

Nella tua mente prende forma una brillante idea: usare le armi dello stesso Alchimista contro quella creatura! Lanci sullo Spirito la fiala, che esplode in una nube di vapore verdastro; ma il vortice d'aria generato dalla creatura spinge il fumo contro di te: appena il gas ti entra nei polmoni vieni scosso da violenti starnuti! Gli starnuti si trasformano in una tosse intollerabile, e rotoli a terra in preda alle convulsioni, mentre lo Spirito dell'Aria ti gira attorno sghignazzando divertito. Getta due dadi e dividi per due il risultato (arrotonda alla cifra inferiore se hai ottenuto un numero dispari). Sottrai il numero ottenuto dal tuo punteggio di Vita: è il danno causato dal gas verdastro. Appena riprendi un po' le forze ti alzi e affronti la creatura dell'aria. Vai al **120**.

64

Fai scivolare al dito l'anello di metallo nero, ma non ottieni alcun effetto: i sotterranei della Fortezza sono protetti contro gli incantesimi. Il tempo passa, devi sguainare in fretta la spada e affrontare i Ratti (**495**).

65

La porta di destra è segnata da un macabro emblema: un teschio inquietante dalle orbite vuote. Preferisci rispettare l'avvertimento? In questo caso torna al **474** e scegli di nuovo. Se invece ignori il cattivo augurio ed entri, vai al **131**.

66

I Ramarri giacciono a terra. Uno di essi porta al collo una chiave d'argento, appesa ad una ricca catena. Se vuoi prenderla, vai al **545**, altrimenti vai al **360**.

67

Segui il grasso mercante nel retrobottega e lo osservi mentre accende una piccola lampada ad olio. «Devo fare attenzione» spiega. «La merce potrebbe prendere fuoco! Guarda, quello che ti interessa è qui» dice indicando un tappeto sul pavimento. Ti chini per

guardare da vicino il tappeto «speciale» del mercante, ma non noti nulla di particolare. Stai perdendo tempo, pensi seccato: in fondo, qualsiasi tappeto va bene per usare la pozione levitante di Slig ed entrare nella Fortezza. Ti volti e vai verso la porta, ma un dolore folgorante ti attraversa il cranio. Cadi sulla schiena e intravedi in una nebbia rossastra i due complici di Mok'Het che ti hanno colpito alle spalle. Vieni avvolto nel tappeto e trascinato via. Sarai venduto come schiavo a una galera pirata, incatenato ai remi fino alla fine dei tuoi giorni. La tua avventura finisce qui, crociato troppo curioso!

68

È più prudente risalire la collinetta, pensi, e sproni il cavallo. Quando sei quasi a metà strada senti il terreno franare. Osservi attentamente e scorgi un oggetto brillante che spunta dal terreno. Cosa vuoi fare?

Prosegui e raccogli l'oggetto?	Vai al **220**.
Scendi di sella e costeggi la parete di destra?	Vai al **443**.
Guidi il cavallo verso la parete di sinistra?	Vai al **665**.

69

La corda si fa più scivolosa man mano che scendi. Raggiungi una seconda diramazione. Vuoi proseguire verso il fondo (**299**) o entrare nella galleria (**570**)?

70

Il Genio ti scaraventa a terra con un buffetto. Poi ti stringe tra il pollice e l'indice ridendo sinistramente e ti solleva all'altezza del suo volto. «Miserabile infedele, pagherai con la vita la tua stupidità! Dovresti sapere che in Oriente i Genî sono infinitamente più potenti degli uomini. Ecco il castigo per aver disturbato il mio sonno». Spalanca la bocca e ti inghiotte all'istante, precipitandoti in un'oscurità cavernosa. La tua avventura finisce qui, nello stomaco del collerico Genio!

71

Per tua fortuna hai fatto centro: la piovra si contorce agonizzante per qualche secondo, poi i suoi sussulti cessano. Ti tuffi per ripescare l'oggetto luccicante e scopri emozionato che si tratta della preziosa corazza magica. Vai al **243**.

72

Questo duello è troppo duro. Hai già faticato un bel po' per liberarti del primo avversario, e hai paura di perdere la vita se resti e affronti il secondo Troll; tanto più che il cavallo, esasperato dalla strettezza del ponte, è ormai imbizzarrito. Decidi di giocare d'astuzia e sproni il cavallo. L'animale obbedisce controvoglia e si slancia oltre il parapetto del ponte. Piombi in acqua e subito il fiume si richiude sopra la tua testa: hai dimenticato che l'armatura è troppo pesante e non permette di nuotare! Lotti con tutte le tue forze per restare a galla, mentre poco lontano il cavallo tenta di sfuggire ad un paio di coccodrilli. Dall'alto del ponte il Troll si gode ridendo l'atroce spettacolo. Lanci contro di lui un'ultima maledizione, ma ormai l'armatura ti trascina a fondo. Sarai già morto annegato quando i coccodrilli verranno a divorare il tuo cadavere . . .

73

Raggiungi barcollante la porta di sinistra; la maniglia assomiglia in modo inquietante ad un serpente molle e viscido. Lotti contro il disgusto, l'afferri, apri la porta ed esci dall'armeria. Vai al **283**.

74

Vedendoti sguainare la spada, due lebbrosi più arditi degli altri (o forse solo meno malati) si gettano su di te. Evidentemente ti hanno scambiato per uno dei loro carnefici.

Lebbrosi	Forza 6	Vita 6

Devi affrontarli contemporaneamente. Per ogni assalto, lancia due dadi per te e due per ciascuno dei tuoi avversari. Se la tua Forza d'Attacco è superiore a quella di entrambi i lebbrosi, li ferisci tutti e due. Se è superiore alla Forza d'Attacco di uno, ma inferiore a quella dell'altro, colpisci il primo e vieni ferito dal secondo. Se la tua Forza d'Attacco è inferiore a quella di entrambi i tuoi avversari, ricevi due colpi. Appena uno dei due ti ferisce vai al **330** prima di continuare a combattere. Se uccidi entrambi gli avversari, vai al **10**.

75

Ti versi il liquido verde sulle orecchie e le frizioni vigorosamente, ma non ottieni alcun effetto. Cancella il flacone dal Registro d'Equipaggiamento. Grattandoti le orecchie che ormai prudono in maniera insopportabile, vai al **275**.

76

Scommetti contro un giovane apprendista stregone dalle grandi orecchie, che sorride malizioso. Il suo giovanile entusiasmo ti piace. Accetta volentieri la scommessa e punta sul Mastro di Caccia, ma all'ultimo momento cambia la posta in gioco: invece dell'oro giocherete un oggetto magico o una pozione. Scegli quello che preferisci sul Registro d'Equipaggiamento: se il Mastro di Caccia vince, dovrai cancellarlo e darlo all'apprendista. Se invece vincerà il Maniscalco, vincerai un oggetto magico. Getta due dadi: se ottieni 5 o meno, vai al **506**. Se il risultato è 6 o più, vai al **543**. Se possiedi un potere di influenzamento e decidi di usarlo per aiutare il tuo campione, vai al **280**.

77

Giochi il tutto per tutto: «Sono nella Fortezza da poco, Hasan ibn as-Sabbah mi ha voluto qui perché possiedo una rara dote: so leggere le linee della mano, e ciò che vi leggo si realizza sempre. Pratico la mia arte in tutta Alamuth; vuoi approfittarne anche tu, Uccellatore?» Sedotto dalle tue parole, il rapace fa un cenno di assenso con il becco. Appoggia

il falcone ad uno speciale sostegno e ti invita a sedere di fronte a lui. Gli fai sfilare i guanti. «No, ti sbagli, non è il palmo destro, ma il sinistro che bisogna leggere» spieghi, e riesci cosí a fargli togliere entrambi i guardamano. Segui con le dita le linee della sua mano sinistra, ed improvvisamente esclami: «Ehi! Un uccello sta scappando!» Sorpreso, l'Uccellatore si volta e alza lo sguardo. C'è una bottiglia sul tavolo: l'afferri rapido e la fracassi sul suo cranio piumato. Ma prima di crollare svenuto, l'Uccellatore riesce a lanciare un acuto richiamo: il falcone ammaestrato spiega le ali e si precipita verso di te con gli artigli protesi. Devi affrontarlo, sperando che nel frattempo il suo padrone non si svegli . . .

Falcone	Forza 10	Vita 7

Se vinci, vai al **43**.

78

Ti senti rinvigorito: aumenta di 5 il tuo punteggio di Vita. Se non l'hai già fatto, vuoi mangiare l'altro grano di riso (**580**)? O preferisci posare la mano sull'idolo (**265**)?

79

Ruotando su se stesso il globo emana una luce accecante. Ti proteggi gli occhi, ma i passi dei Ramarri continuano ad avvicinarsi: la luce non ha alcun effetto su di loro. Hai appena il tempo di sguainare la spada per affrontarli. Vai al **515**.

80

Inorridito ti rendi conto del tremendo pericolo in cui sei caduto. Il terreno intorno sta franando rapidamente: il monticello dall'aspetto innocuo è in realtà un termitaio gigante! Tre enormi insetti dalle mandibole possenti emergono dal terriccio spaventando il cavallo e si gettano verso di te con un infernale ticchettio. I micidiali insetti sbarrano il passaggio e non ti lasciano scelta: devi affrontarli. Preparati a vendere cara la pelle!

1ª Termite Gigante	Forza 5	Vita 8
2ª Termite Gigante	Forza 5	Vita 7
3ª Termite Gigante	Forza 6	Vita 8

Per tua fortuna, le termiti attaccano una alla volta. Se vinci, vai al **542**.

81

Versi la pozione verde sul Mastino. L'animale si scuote indifferente e abbaia con odio, quasi a lanciare una sfida, prima di balzare verso di te. Hai sprecato una fitopozione. Vai al **347**, dove affronterai il Mastino infernale, ma il tuo errore ti costerà caro: perdi automaticamente il primo assalto.

82

«La casa di Hassidin? È di fronte alla locanda e alla bottega dello Speziale» risponde. «Non puoi sbagliare, è un po' isolata rispetto alle altre case. Ma se davvero cerchi Hassidin, stai in guardia!» Imbavagli l'uomo, lo lasci in un angolino poco in vista e ti dirigi verso la piazza (**581**).

83

Dopo pochi attimi la guardia lancia un grido acuto, e subito accorrono altre guardie: lotti come una belva ma non hai scampo, sei sopraffatto dal numero dei tuoi avversari. Gli Assassini ti riducono all'impotenza e ti trascinano alle prigioni. Vai al **270**.

84 - *Le bestie repellenti si muovono tra i cadaveri agitando le zampe*

84

Ti avvicini cautamente per scoprire la causa dello strano fenomeno: sei davanti ad un nido di Becchini delle Caverne, una razza di millepiedi giganti che vive in mezzo ai cadaveri e ai rifiuti senza mai vedere la luce del giorno. Questi non sono ancora adulti e raggiungono appena il mezzo metro, ma nonostante ciò sono avversari da non prendere alla leggera. Lancia un dado per determinare il numero di bestie che ti stanno fissando con occhi avidi. Cosa vuoi fare?

Li schiacci rabbiosamente. Vai al **460**.
Li osservi con freddo interesse zoologico. Vai al **156**.

85

Prendi la strada che si snoda sinuosa tra le rocce. Improvvisamente, dopo una svolta, una scena agghiacciante si presenta ai tuoi occhi: ci sono quindici enormi pali piantati a distanza regolare lungo il bordo della strada. Ciascuno di essi sostiene il cadavere di un uomo impalato e atrocemente mutilato. Distogli rapidamente gli occhi da questa visione da incubo, mentre l'odore pestilenziale che regna in questo luogo ti assale sconvolgendoti lo stomaco. Preferisci ritornare sui tuoi passi e imboccare l'altra pista (**286**) o raccogli tutto il tuo coraggio e prosegui lungo questa strada (**294**)?

86

Cavalchi per lunghe ore tra i detriti rocciosi e le colline aride. Pensi con rimpianto alla natura generosa della tua terra, chissà se rivedrai mai la verde Inghilterra . . . Il cavallo rallenta dolcemente e si ferma, riportandoti alla realtà. Sei di fronte ad un ponte di le-

gno che attraversa un largo fiume. Ha un aspetto abbastanza sicuro. Lo percorri senza esitazione (**644**) o, sospettoso, preferisci attraversare il fiume a nuoto (**205**)?

87

La fiala è piena di colla! In questo momento non ti può servire, quindi sguaina la spada e vai al **633**.

88

«Sei saggio, amico, poiché non si deve partire per un lungo viaggio senza provviste. Ti posso vendere qualche razione per 1 pezzo d'oro ciascuna». Puoi comperare fino a 3 razioni di provviste dal Templare. Cancella il numero di pezzi d'oro corrispondenti dal Registro d'Equipaggiamento, e non dimenticarti di aggiungere le provviste acquistate. Se vuoi qualcos'altro, vai al **442**. Se non hai oro a sufficienza o vuoi lasciare il Quartier Generale e metterti subito in viaggio, vai al **47**.

89

Raggiungi vacillando la porta di destra e ti slanci per aprirla e lasciare l'armeria, ma sbatti violentemente contro il muro e ricadi malamente a terra. Questa porta non esiste: la droga ti fa vedere doppio e ti ha mandato a sbattere stupidamente contro il muro. Diminuisci di 2 il tuo punteggio di Vita. Ti rialzi furibondo, apri la vera porta e lasci l'armeria. Vai al **283**.

90

Preferisci abbandonare l'armatura, per non appesantire pericolosamente il tappeto. La nascondi nella sabbia, poi ti siedi a gambe incrociate al centro del

tappeto e gli ordini con voce esitante di salire. Funziona! Il tappeto sale e sale ancora leggero nell'aria . . . A circa dieci metri dal suolo vedi davanti a te la torre ovest del palazzo. Vuoi avvicinarti e penetrare al suo interno (**512**) o tenti di salire ancora, fino alla vertiginosa torre del Vecchio della Montagna che domina tutti gli altri edifici (**326**)?

91

La nicchia è strettissima e limita i tuoi movimenti. Per tua sfortuna la Lumaca raggiunge l'anfratto e ti blocca ogni via di scampo. Sei obbligato a combattere, ma non hai molta libertà di movimento. Dovrai dimezzare i punti di danno inferti alla Lumaca (arrotondando all'intero inferiore) finché essa non avrà perduto la metà (o più) dei suoi punti di Vita. Vai al **630**.

92

Getti la fiala contro il muro: un liquido verde cola lungo i mattoni sporchi, ma senza alcun effetto! Devi sfoderare la spada (**546**).

93

Lasci la torre ovest sperando di avvicinarti alla torre di Hasan ibn-as-Sabbah. Cammini svelto lungo il cammino di ronda, ma dopo pochi metri senti una pattuglia che si avvicina. A giudicare dal rumore dei passi, sono almeno sei guardie. Puoi scegliere tra:

Appiattirti contro il muro e restare nell'ombra aspettando che le guardie passino.	Vai al **186**.
Sguainare la spada e attaccare le sei guardie.	Vai al **126**.

94

Infili la mano nella bisaccia. Cosa tiri fuori?

Una fiala blu.	Vai al **264**.
Un potente veleno.	Vai al **337**.
Un flacone di polvere gialla.	Vai al **629**.
Due daghe, oppure arco e frecce.	Vai al **376**.

Se non possiedi neppure uno di questi oggetti, vai al **298** e scegli di nuovo.

95

Il locandiere ti serve un piatto fumante di cavolo bollito e selvaggina. Mentre consumi questo pasto sostanzioso interroghi l'oste: «Sai dirmi se tra i tuoi clienti c'è qualcuno che ha viaggiato fuori da San Giovanni d'Acri negli ultimi tempi?» Sfortunatamente il locandiere vede passare tanta gente, ma non conosce nessuno di preciso. Ad ogni modo indica tre clienti dall'aspetto interessante, e ti consiglia di rivolgerti ad uno di essi: un uomo magro e barbuto vestito di nero, un vecchio dall'aria sagace, ed un uomo vigoroso, un nomade del deserto. Forse uno di questi uomini possiede delle informazioni utili per il lungo viaggio che devi affrontare. Decidi di sederti al tavolo con uno di essi. Scegli:

L'uomo in nero?	Vai al **513**.
Il vecchio?	Vai al **100**.
Il nomade?	Vai al **17**.

96

Tu sai che alcuni tappeti orientali hanno la straordinaria capacità di volare: forse grazie ad una speciale fibra con la quale vengono intrecciati, oppure per merito dell'acqua di una particolare sorgente nella quale vengono immersi. Ad ogni modo, un simile tappeto ti sarebbe molto utile per penetrare di nascosto all'interno del palazzo, in barba alle guardie. Ciò che il mercante ha detto dei maghi lascia sperare che non troverà troppo strana la tua richiesta: senza altre esitazioni, gli chiedi se possiede qualche tappeto volante. Il commerciante sorride, senza dubbio all'idea del guadagno che gli si prospetta: «E così, tu desideri uno dei miei tappeti speciali! Seguimi nel retrobottega». Lo segui speranzoso e vai al **627**.

97

«Intercederai in nostro favore presso Hasan ibn as-Sabbah?» chiede il capo dei lebbrosi con un filo di voce. «Sono certo che egli è all'oscuro della nostra esistenza. Se lo pregherai di aiutarci, te ne sarò infinitamente grato». Accetti di buon grado e prendi congedo da questi sfortunati con la gola serrata dall'emozione. «Prendi questo elmo magico» aggiunge il guerriero. Toglie l'elmo che nascondeva il suo volto, rivelando dei lineamenti fieri, spaventosamente deformati dalla malattia. Reprimi un brivido e giuri a te stesso di fare il possibile per aiutare questo sfortunato gentiluomo. «Sarà più utile a te, tanto più che ormai da lungo tempo ho rinunciato alla mia ricerca. Ma se questo oggetto potrà aiutarti a raggiungere Hasan ibn as-Sabbah, non rimpiangerò l'avertene fatto dono!» Saluti un'ultima volta il capo dei lebbrosi e gli rinnovi la tua promessa. Vai al **155**.

98

Il cibo portato dal taverniere non è molto appetitoso, ma il tuo stomaco affamato non guarda troppo per il sottile. Acquisti 2 punti di Vita. Vuoi passare la notte alla locanda (**666**) o preferisci dormire all'aperto (**612**)?

99

Il cavallo nitrisce e scalpita, poi si lancia al galoppo. La sorpresa riesce, ma gli Arabi reagiscono rapidamente e si lanciano all'inseguimento. Uno di loro ti affianca, poi con un balzo ti trascina a terra. Sguaini la spada, pronto a vendere cara la pelle. Il primo avversario crolla al suolo con il cranio spaccato; affondi la lama nel cuore del secondo, ma sono troppo numerosi! Sempre più debole, resisti ancora agli assalti ripetuti, ma ormai sei stato ferito a morte. Cadi a terra, ed il tuo sangue scorre tra i ciottoli trascinando con sé le tue speranze . . .

100

Chiedi al vecchio se la tua compagnia lo importuna. «Al contrario» risponde, e ti invita al tavolo. Scopri che il suo nome è Sol, e conosce bene i villaggi delle colline ai piedi di Alamuth. «Mio cugino Abdalsan vi lavora come speziale. Potresti rendermi un servizio? Portagli questa fiala di pozione a base d'erbe, che mi ha richiesto. Sono certo che per ripagare la tua gentilezza farà il possibile per aiutarti a penetrare nella Fortezza. Come speziale del villaggio probabilmente conosce la parola d'ordine che permette di entrare». Soddisfatto per la fortuna inaspettata, intaschi la fiala (segnala nel Registro d'Equipaggiamento). Ora hai un prezioso alleato, nientemeno che alle porte della Fortezza! Il vecchio Sol si scusa e prende congedo per la notte. Lasci anche tu la sala e raggiungi la stanza: ti sei meritato una bella dormita. Vai al **448**.

101

Inspiegabilmente un terrore sordo ti ghiaccia il sangue facendoti battere in ritirata. Ma il Mago è seccato per la brusca interruzione dei suoi studi. Toglie dalla tasca un cristallo e lo fissa intensamente, pronunciando misteriose parole in tono gutturale. Indietreggi guardandolo e vai a sbattere contro la porta. Ti volti e fuggi, ma è troppo tardi! Shawar ti ha gettato qualche strano incantesimo: hai l'impressione che un genio malefico stia usando la tua testa come incudine. Una volta fuori, vedi la tua immagine riflessa in una finestra e scopri con orrore che le tue orecchie hanno preso una forma appuntita e si sono ricoperte di lunghi peli setolosi. Perdi 1 punto di Vita. Se hai una fiala di controveleno, vai al **288**, altrimenti vai al **52**.

102

Aggiungi questa zoopozione agli altri oggetti nella bisaccia (segnala sul Registro d'Equipaggiamento), sicuro che prima o poi ti sarà utile; poi lasci la stanza e vai al **128**.

103 - *Lo Speziale prende una delle fiale: «Veramente non ricordo più a cosa serve . . .»*

103

Un vecchio alza gli occhi dalla pergamena che stava studiando e ti viene incontro: «Ma guarda, un cliente! Nessuno aveva messo più piede nella mia modesta bottega da lungo tempo. In cosa posso esserti utile? Desideri la chiave delle meraviglie d'Oriente, un incantesimo contro gli onischi velenosi, il passaggio segreto che conduce alla stanza di Schahrazad, o che altro? To', non ricordo più a cosa servono queste pozioni», dice raccogliendo delle fiale. «Te ne venderò solamente una, non voglio abusare della tua fiducia. Ti costerà solo un pezzo d'oro». Quale fiala vuoi acquistare?

La blu?
La verde?
La gialla?

Segna quella che hai scelto sul Registro d'Equipaggiamento e vai al **49**. Se hai finito l'oro o preferisci non rischiare i tuoi soldi per acquistare un oggetto di cui ignori l'uso, esci dalla bottega. Vai alla locanda (**223**), alla casa vicina con la porta sormontata da segni cabalistici (**338**), dai un'occhiata alla casa sull'altro lato della piazza, quella non illuminata (**581**), o preferisci lasciare subito il villaggio (**612**)?

104

«Bravo!» esclama il Vecchio della Montagna. «Meriti veramente di scoprire il segreto dell'immortalità e della felicità eterna. Voglio farti dono di alcune cose che ti aiuteranno nella ricerca. Accetta questa spada incantata e questa pozione tonificante».
Soppesi la spada: la lama risplende alla luce delle candele, equilibrata e straordinariamente leggera nelle tue mani. Aumenta di 1 punto la tua Forza quando combatterai con quest'arma. Bevi il filtro offerto da Hasan ibn as-Sabbah, e un brivido vivificante si espande nelle tue membra. Senti il cuore battere più forte e regolare. Aumenta di 1 il tuo punteggio di Vita e vai al **481**.

105

La gola sbuca in cima ad un dolce pendio che scende ai piedi delle colline. In lontananza scorgi un gruppo di villaggi e, socchiudendo gli occhi, distingui la meta stessa del tuo viaggio: la Fortezza di Alamuth, regno di Hasan ibn as-Sabbah e della sua setta di Ismaeliti, appollaiata sulla cima del picco più alto!

Non pensavi fosse tanto imponente. La sua sagoma maestosa ed inquietante si staglia netta nel cielo come un'ombra cinese. Per raggiungere il villaggio di Alazar devi attraversare un ponte di pietra che unisce le rive di un fiume impetuoso. Sproni il cavallo e raggiungi ben presto il ponte, ma prima che tu abbia il tempo di attraversarlo due tipi dalla faccia patibolare sbucano dal nulla e sbarrano il passaggio incrociando le picche. «Ehi, pezzente, dove credi di andare? Questo è un ponte a pedaggio, e devi pagare 5 pezzi d'oro se vuoi attraversarlo!» Sono due orribili Troll delle colline, ed evidentemente si sono autonominati guardiani del ponte. Devi liberarti di loro ad ogni costo! Preferisci:

Dare loro quello che ti chiedono? Vai al **500**.
Caricarli e forzare il passaggio? Vai al **609**.
Proporre qualcos'altro come pedaggio? Vai al **277**.

106

Inizi a scendere lungo la stretta scala ma i gradini sono scivolosi, come cosparsi da uno spesso sciroppo, e la tua discesa diventa più veloce del previsto. Una massa molle attutisce la caduta: scopri disgusta-

106 - *Uomini che ormai hanno poco di umano si trascinano gemendo nell'oscurità*

to che si tratta di un ossario gigantesco, dove i corpi in putrefazione si mescolano in una purulenta poltiglia. Ti arrampichi velocemente fuori, lontano dalla macabra scoperta, scuotendoti di dosso i frammenti dei cadaveri che ti sono rimasti attaccati alle vesti. Lentamente i tuoi occhi si abituano all'oscurità e scorgi davanti a te un uomo che porta chiari i segni della lebbra sul corpo e sul viso! Sei finito nel lebbrosario della Fortezza! Altri lebbrosi si avvicinano gemendo. Vuoi attaccarli **(74)** o rivolgi loro la parola **(237)**?

107

La guardia si rifiuta di parlare e a nulla valgono le minacce. Deciso a lasciare il villaggio, imbavagli il prigioniero e lo abbandoni in un angolino nascosto. Vai al **612**.

108

Sdegnati da una tale mancanza di gentilezza, i Folletti si stringono attorno a te. Il loro atteggiamento minaccioso ti spaventa e tenti la fuga . . . Troppo tardi! Da tutti gli angoli del giardino sbucano urlando Folletti che brandiscono i loro arnesi: pale, picconi, zappe, roncole, falci . . . Si gettano su di te, tempestandoti di colpi. Non riuscirai a cavartela. D'altronde, dovevi sapere che non bisogna mai essere maleducati con un Folletto! . . . La tua avventura finisce qui.

109

Prendi dalla bisaccia la pozione verde e la getti in faccia all'Assassino. Ti fissa instupidito e sorride, mentre la sua barba si riempie di fiori: hai appena sprecato una fitopozione. È troppo intontito dalla droga per rappresentare un pericolo, così puoi tranquillamente lasciare l'armeria. Vai al **283**.

110

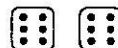
«Questo è un saggio desiderio, padrone, perché ti trovi davvero in una brutta situazione. Ebbene, sia fatto!» esclama battendo le mani. Senti il suolo tremare sotto i tuoi piedi e la lampada svanisce. Cancellala dal Registro d'Equipaggiamento. Un vortice di colori e suoni ti avvolge trascinandoti con sé, poi, rapidamente come era comparso, svanisce. Ora sei nuovamente libero, e con la spada in pugno! Il Genio è riuscito a salvarti da una morte certa, la tua avventura può continuare. Vai al **302**.

111

Il sapore è delizioso! I Ramarri, nonostante le loro bizzarre abitudini alimentari, scelgono con cura la frutta migliore per la loro tavola. Divori tutto allegramente e guadagni 2 punti di Vita. Però c'è qualcosa di strano: hai la sensazione che il tuo corpo si stia modificando, e senti lunghi brividi gelati correre giù per la schiena. Ti manca il respiro, soffochi! Cadi a terra svenuto . . . Riprendi lentamente coscienza, non sai quanto tempo sia trascorso. Apri gli occhi e vedi il tuo riflesso in uno specchio. Che orrore! Ti sei trasformato in Ramarro! Sconvolto, vuoi andartene di qui più in fretta che puoi . . . Ti guardi attorno e noti una chiave al collo del Ramarro con cui stavi discutendo. Che sia quella di cui ti raccontava? I Ramarri sono troppo numerosi per affrontarli direttamente, meglio rubare la chiave. Devi distrarre il capo e farla sparire. Ora che sei uno di loro, non dovrebbe essere troppo difficile. Getta 2 dadi per vedere se l'impresa riesce: se il risultato è un multiplo di 2 o di 3, vai al **143**; altrimenti vai al **285**.

112

Ti chini e raccogli una pianta, ma subito i Folletti accorrono verso di te da tutti gli angoli del giardino. «Che fai qui, straniero?» chiedono. Cosa risponderai?

«Sono il nuovo speziale della Fortezza». Vai al **331**.
«Hasan ibn as-Sabbah mi ha chiesto di portargli un po' di piante per i decotti magici». Vai al **657**.
«Lasciatemi in pace! Non devo rendere conto a nessuno delle mie azioni!» Vai al **108**.

113

Cammini tra le colonne e raggiungi il giardino vero e proprio. Questa Alhambra è un'oasi di pace, rigogliosa di fiori e alberi da frutto, piante aromatiche e prati immensi. Al centro, punto d'incontro di tutti i vialetti, c'è un vasto bacino circolare di marmo. L'acqua esce in freschi zampilli dalle statue di quattro Genî che si trovano sul bordo. Ti avvicini alla splendida fontana e guardi nell'acqua. Sul fondo, quasi completamente nascosto dalla sabbia candida, c'è un oggetto luccicante. Cosa vuoi fare?

Ti tuffi nella fontana.	Vai al **429**.
Tenti di recuperare l'oggetto con la spada.	Vai al **221**.
Fai il giro della fontana, cercando di vedere meglio di cosa si tratta.	Vai al **334**.
Lasci il giardino ed esplori uno dei corridoi.	Vai al **373**.

114

Quale flacone possiedi? Quello blu (**87**), giallo (**201**) o verde (**559**)?

115

Le foglie di ninfea si piegano, ma sorreggono il tuo peso senza strapparsi; così raggiungi l'altra sponda senza problemi (vai al **423**).

116

Offri il braccio al Fachiro e lo accompagni alla sua dimora, una modesta capanna. Ti offre una tisana d'erbe che ti fa riacquistare 1 punto di Vita, e dei datteri secchi che divori avidamente. Aggiungi ancora 1 punto di Vita. Alle pareti sono appese delle incisioni raffiguranti un paesaggio sconosciuto, e creature dalle molte braccia: gli unici ornamenti della casa del Fachiro. Quest'uomo dai modi strani, ma gentili, non ti ispira molta fiducia e preferisci non rivelare lo scopo del tuo viaggio. «E così, tu sei un pellegrino delle terre al di là del mare?» ti chiede. «Anch'io una volta vivevo in un meraviglioso paese, molto lontano da qui. Poi ad Hasan ibn as-Sabbah giunse notizia delle mie scoperte, e inviò i suoi messaggeri per invitarmi a raggiungerlo. Ero giovane allora, e l'idea di girare il mondo mi affascinava. I miei segreti sembravano poca cosa in cambio di una tale possibilità, e conoscevo di fama il potente Vecchio della Montagna: ero onorato di poter partecipare alla sua ricerca della conoscenza assoluta, di potergli dare il mio modesto aiuto. E così, accettai . . .» Prima che il Fachiro abbia il tempo di continuare, qualcuno bussa violentemente alla porta: un istante dopo, un Assassino vestito di nero irrompe nella stanza. Ti tieni in disparte per non attirare l'attenzione e osservi il nuovo venuto. È un Esattore, e vuole spremere al Fachiro un po' di denaro. Esige subito 10 pezzi d'oro, altrimenti il poveretto passerà

un brutto quarto d'ora. La discussione si fa sempre più animata e decidi di intervenire: «Ehilà, farabutto» gridi, «lascia in pace quest'uomo! Non vedi che non ha un soldo?» L'Esattore non apprezza il tuo intervento: sguaina la sciabola ricurva e te la punta contro. Bisogna agire! Preferisci:

Offrirti di pagare per il Fachiro?	Vai al **446**.
Attaccare l'Esattore?	Vai al **22**.
Usare uno degli oggetti dello Speziale Abdalsan (se ne possiedi)?	Vai al **130**.

117

«Ehi, c'è nessuno?» gridi. Immediatamente una tenda di perline si scosta ed un vecchio dalla lunga barba bianca entra nella stanza; la sua veste azzurra è trapunta di zaffiri: «Benvenuto nella bottega di Slig l'alchimista, viandante. Quale tra i miei tesori può esaudire i tuoi desideri? Parla, cosa posso fare per te?» Se hai incontrato Akim il Fachiro, vai al **529**, altrimenti vai al **558**.

118

«È molto semplice, straniero» dice il sergente. «Continua diritto lungo questa strada per circa duecento metri. La locanda è sulla piazza, non puoi sbagliare. E stai tranquillo, i letti sono puliti e confortevoli». Ringrazi e segui le indicazioni. Vai al **223**.

119

«Sono uno dei tuoi ammiratori, o boia» sussurri con voce mielosa, sperando di trarre in inganno l'Orco. «Voglio darti il mio incoraggiamento mentre lavori!» Il boia scoppia in una risata cavernosa e ti conduce davanti al prigioniero su cui stava «lavorando». La sua mano ti pesa sinistramente sulle spalle. Sei obbligato ad assistere l'Orco mentre decapita un prigioniero con una falce smussata, strappa a mani nude gli occhi ad un altro malcapitato, e sempre applaudendo e sorridendo. Non avevi mai provato in vita tua una tale vergogna! Come potrai espiare davanti al Signore una simile offesa, pensi. La risposta non si fa attendere: il boia finisce la vittima di turno, si gira e ti afferra la spalla con una stretta d'acciaio, poi ti spinge in una grossa gabbia. Sorpreso dal voltafaccia, non reagisci e lo guardi impietrito. È forse uno scherzo? «Povero sciocco, pensavi davvero di ingannarmi con una storiella tanto banale?» grugnisce l'Orco, fissandoti con gli occhietti cisposi. «Penso che sperimenterò su di te qualche nuova tecnica, miserabile! Chissà, magari qualcosa con il ferro rovente...» sogghigna e si lecca le labbra. La punizione divina è stata rapida: la tua avventura finirà tra le mani vellutate del boia...

121 - *Ti accoglie un Templare dall'aspetto impressionante; ha un avvoltoio appoggiato sulla spalla . . .*

120

Sguaini la spada e tenti di colpire lo Spirito dell'Aria:

Spirito dell'Aria	Forza 8	Vita 8

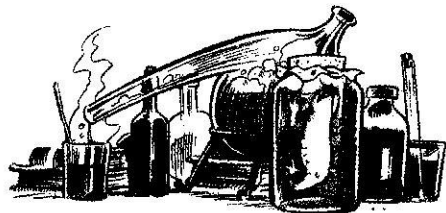
Ma ti accorgi ben presto che i tuoi colpi non hanno effetto! Attraversano la creatura senza fargli alcun danno, come fosse un soffio di vento. Invece i pugni dello Spirito vanno a segno! Perdi due assalti, poi vai al **642**.

121

Cavalchi fino ad un grande edificio bianco, nella zona del porto: il Quartier Generale dei Templari. Il vento muove gli stendardi bianchi con la rossa croce al centro, il simbolo dell'ordine. Vieni accolto da una guardia dall'aspetto feroce che ti introduce al cospetto di un Templare enorme, alto quasi due metri e con il viso seminascosto da una lurida barba incolta. Appollaiato sulla sua spalla c'è un avvoltoio che agita il becco minaccioso. «Ehilà, messere!» tuona il Templare. «Cosa vieni a cercare al Quartier Generale? Non hai seguito il buon re Riccardo Cuor di Leone sulla strada del ritorno?» Gli dici:

Che vuoi comperare delle provviste prima di lasciare San Giovanni D'Acri?	Vai all' **88**.
Che il destino guida i tuoi passi lontano dall'Inghilterra?	Vai al **442**.
Che volevi solamente dare l'ultimo saluto all'ordine dei Templari, prima di metterti in viaggio verso casa?	Vai al **224**.

122

Tenti inutilmente di aprire la porta senza far rumore, ma è munita di un chiavistello incantato. Non puoi uscire dalla stanza, quindi torna al **302** e scegli nuovamente.

123

Nella parete ovest del corridoio si aprono tre porte. Continui in direzione nord fino alla fine del corridoio e trovi una quarta porta, solidamente incatenata, che sbarra il passaggio. Se pensi di poter aprire questa porta grazie ad un oggetto che hai trovato, vai al **445**; in caso contrario, torna all'inizio del corridoio. La prima porta è di legno grezzo, e dalla stanza giunge un suono di risa. Sulla seconda, da cui giungono strani rumori, è disegnata una zampa armata d'artigli. La terza è stata marcata con un ferro rovente. Vuoi aprire:

La porta da cui giungono le risate?	Vai al **28**.
La porta con la zampa di rapace?	Vai al **354**.
La porta marchiata a fuoco?	Vai al **491**.

124

L'arabo con il *burnus* stracciato si avvicina. È sfinito dalla lunga cavalcata, ma non cessa di gesticolare. Sorride, i suoi denti bianchi ed irregolari scintillano al sole. «Buongiorno, gentile signore» dice. «Grazie, grazie per avermi aspettato. Il mio nome è Alì Babà e ho appena fatto una meravigliosa scoperta. Piuttosto pericolosa, però: poteva costarmi la vita». Hai altro da fare che ascoltare le stramberie di quest'uomo! «Qual è la strada più breve per la Fortezza del Vecchio della Montagna?» chiedi.
Alì Babà capisce che te ne infischi delle sue avventure. «Risponderò, mio signore, con un enigma. La tua risposta mi dirà che strada indicarti. Immagina un Orco che sorveglia un passaggio. Arriva un viandante con la borsa ben fornita. L'Orco, che non può mentire, dice queste due frasi:

- Nessun viaggiatore che incontra un Orco deve essere sprovvisto di 2 pezzi d'oro.
- Nessun viaggiatore provvisto di 2 pezzi d'oro si è mai trovato nell'impossibilità di continuare la sua ricerca».

Cosa risponderai ad Alì Babà?

Il viaggiatore può proseguire il cammino senza pericolo.	Vai al **450**.
Deve rinunciare ad attraversare il passaggio.	Vai al **345**.

Pensi che questo enigma non sia altro che un modo molto sottile per chiedere denaro in cambio di informazioni, e dai ad Alì Babà 2 pezzi d'oro (**229**).

125

Via via che ti avvicini, gli Arabi escono sempre più numerosi dalle tende. A quanto pare non sei il benvenuto: si stringono attorno al cavallo squadrandoti con aria diffidente. Se non reagisci subito, attaccheranno per derubarti e forse anche per ucciderti. Hai due possibilità: spronare il cavallo e lanciarti al ga-

loppo attraverso l'accampamento facendoti largo con la spada (**99**). Oppure scendere di sella e avvicinarti ad un tipo vigoroso sulla tua destra. È appena uscito dalla tenda più sontuosa del campo, ed il suo aspetto fiero lascia supporre che si tratti del capo di questa gente (**441**).

126

«Per San Giorgio!» gridi, e balzi fuori dal tuo nascondiglio con la spada in pugno. Dopo pochi attimi di sconcerto, le guardie si gettano all'attacco tempestandoti di colpi. Crolli a terra tra le grida di gioia dei soldati: riceveranno di certo una ricompensa per la tua cattura. Privo di sensi, vieni trascinato verso i sotterranei. Vai al **162**.

127

Riesci a liberarti e a sguainare la spada, ma le guardie non hanno alcuna intenzione di combattere. Incrociano le braccia e lanciano un grido di richiamo: in men che non si dica nugoli di guardie accorrono da tutte le direzioni e si gettano su di te. Ti difendi con coraggio, ma sono troppi e cadi a terra sotto una tempesta di colpi. Prima di scivolare nell'incoscienza, senti gli Assassini parlare di sotterranei: hanno deciso di lasciarti a marcire sul fondo di qualche pozzo! Vai al **162**.

128

Richiudi la porta e volti le spalle alla sala del Mastro di Caccia. Vuoi provare con la porta in fondo al corridoio (**261**) oppure, se non l'hai già fatto, apri quella rinforzata con solide barre di ferro, proprio davanti a te (**452**)?

129

Giunto davanti alla porta, infili le due chiavi d'argento nelle serrature e spingi. Niente da fare: la porta è tremendamente pesante. Spingi ancora con tutte le tue forze inarcando la schiena, la fronte imperlata di sudore . . . Ci siamo! Ce l'hai fatta! Scivoli nel tempio dei Ratti e dei Ramarri. Hai ancora un aspetto umano? Se sì, vai al **269**; altrimenti vai al **372**.

130

Vuoi giocare un bel tiro a questo seccatore. «Calmati, amico» lo apostrofi, infilando una mano nella bisaccia. «E rinfodera pure quell'arnese! Stavo proprio per dare un po' di denaro al mio amico, così potrà pagare i suoi debiti». A queste parole l'Esattore abbassa la spada e approfitti del tempo guadagnato per prendere uno degli oggetti acquistati da Abdalsan, ma quale? Perché la beffa riesca, non devi distogliere gli occhi dall'Assassino mentre frughi nella bisaccia, quindi non puoi scegliere. Lancia due dadi: se il risultato è 4 o meno, vai al **217**; se ottieni 5, 6, 7 o 8 vai al **404**; se il risultato del lancio è 9 o più, vai al **391**. Se al paragrafo indicato scopri che l'oggetto non è in tuo possesso, vuol dire che non sei riuscito a trovare nulla di utile nella bisaccia: quindi prima che l'Esattore si insospettisca, vai al **22** e attaccalo.

131 - *Dentro ci sono dei prigionieri sottoposti a torture inimmaginabili*

131

Entri nella stanza: è la sala di tortura della Fortezza. Nella grande sala regna un calore infernale, generato dagli innumerevoli bracieri colmi di carboni ardenti. I prigionieri, lividi e scarni, sono sottoposti ai più atroci supplizi: la ruota, il palo, la gogna . . . Basta! Distogli gli occhi dal tremendo spettacolo! Cosa possono aver fatto questi poveretti per meritare una simile sorte, ti chiedi, ma non hai il tempo di riflettere: un essere gigantesco dai lineamenti bestiali ha notato la tua presenza e si avvicina. Il boia! È un orribile Orco con il volto coperto di pustole. Stringe ancora tra le mani le tenaglie che usa per infilare chiodi arroventati sotto le unghie delle sue vittime. «Che ci fai qua? Svelto, parla!» Cosa risponderai?

Che devi interrogare un prigioniero? Vai al **363**.
Che hai sbagliato porta? Vai al **235**.
Che sei venuto per guardare
come lavora? Vai al **119**.

Se preferisci sguainare subito la spada e attaccare questo ignobile carnefice, vai al **425**.

132

Inaspettatamente la Chiocciola si spaventa e fugge, strisciando via con tutta la velocità di cui è capace. Ben decisa a trovare un posto più tranquillo, si apre un varco nella boscaglia lasciando dietro di sé una scia di rami spezzati. Tu torni sul sentiero e riprendi il viaggio (**634**).

133

Sfoderi la spada. Come osa questo Genio scortese squadrarti dall'alto in basso in questo modo? Il tuo nobile sangue di crociato ribolle d'indignazione e ti

lanci all'attacco. «Per Cristo e la Santa Croce!» gridi avanzando verso il Genio. Il tuo avversario non sembra preoccupato: sogghigna divertito e ti osserva. Una luce crudele brilla nei suoi occhi a mandorla: preparati a combattere.

Genio	Forza 16	Vita 20
	Modificazione danno: + 1	

Se vinci il primo assalto, vai al **419**; altrimenti vai al **70**.

134

Apri la porta, ma stranamente i cardini non cigolano: nonostante l'apparenza la casa non dev'essere disabitata. Avanzi prudentemente nell'oscurità più completa, con le braccia ben tese davanti a te per evitare un eventuale ostacolo. Senti un respiro: c'è qualcuno poco lontano; poi un sibilo alle tue spalle, e un oggetto pesante ti colpisce alla testa. Hassidin il ladro non gradisce ospiti non invitati in casa sua. Come prima punizione ti deruberà di tutto, poi deciderà con calma se venderti come schiavo o sbarazzarsi di te con un buon colpo di pugnale e gettare il tuo corpo nel pozzo nero del villaggio. Qualunque cosa decida, la tua sorte non è affatto invidiabile . . .

135

Vedendo la brutta fine dei suoi compagni il terzo Yllerlon fugge via pigolando, spaventato. Ti avvicini al vecchio e lo aiuti a rialzarsi: è un eremita che si è ritirato di sua volontà in queste terre desolate, lontano dalle preoccupazioni del mondo. Ti chiede di riaccompagnarlo alla sua dimora, una modesta capanna arredata sommariamente: un giaciglio, un tavolo, due sedie e pochi utensili di cucina. L'eremita, ansioso di dimostrare la sua riconoscenza, ti invita a cenare con lui. Il pasto è frugale, ma delizioso: guadagni 2 punti di Vita. Poi ti offre di passare la notte nella sua umile dimora. Se accetti, vai al **199**. Se temi un inganno, ad esempio che il vecchio voglia derubarti, lo ringrazi per l'ospitalità ma spieghi che la strada è lunga e devi rimetterti subito in viaggio (**416**).

136

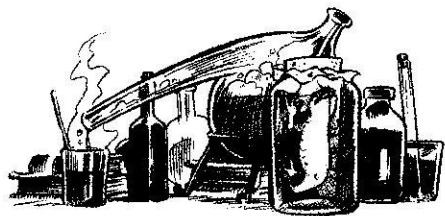
Alla vista della tua spada, il fantasma scoppia in una risata sardonica che ti gela il sangue. Raccogli tutto il tuo coraggio e ti metti in guardia:

Spettro	Forza 10	Vita 8

Se hai una daga d'argento, tirala fuori: puoi combattere il tuo avversario tenendo un'arma in ciascuna mano. Moltiplica per 2 il valore dei colpi che riesci a infliggergli. Se esci vincitore dallo scontro, vai al **564**.

137

Colpisci l'ultimo avversario con la lama di piatto e lo stordisci, poi lo leghi saldamente con i cinturoni dei suoi compagni morti e lo schiaffeggi per risvegliarlo. Non hai nessuna intenzione di incontrare un'altra pattuglia: interroghi il prigioniero per farti indicare una strada sicura. Cosa gli chiedi?

Dove si trova la dimora di Shawar.	Vai al **350**.
Qual è la miglior locanda del villaggio.	Vai al **664**.
La strada per la bottega d'Abdalsan.	Vai al **46**.
La via più breve per la casa di Hassidin.	Vai all' **82**.
Come uscire inosservato dal villaggio.	Vai al **107**.

138

Ti chini per liberare uno Gnomo dalla catena che gli serra le caviglie, ma all'improvviso un'ombra si staglia dietro di te: un altro Gnomo, armato di pugnale, tenta di colpirti. Con un forte manrovescio lo scaraventi all'altro capo della stanza, sopra un mucchio di carboni ardenti. Un orribile odore di carne bruciata invade la stanza, assieme alle grida disperate dello Gnomo. Ne infilzi un altro, che stava tentando di assestarti una mazzata, e tagli la testa ad un terzo prima che abbia il tempo di fuggire. Il tuo coraggio e la tremenda precisione dei tuoi colpi terrorizzano gli Gnomi superstiti, che si lasciano incatenare tremanti. Asciughi la spada sanguinante sulla barba di uno di loro, poi ti avvicini deciso alla porta. Lo sguardo ti cade sull'altro mazzo, composto di tre chiavi. Le osservi attentamente senza toccarle: la prima è di pietra verde, senza dubbio giada; la seconda è di bronzo; la terza, invece, è forgiata con un metallo sconosciuto. Puoi prendere il mazzo di chiavi (**281**) oppure uscire subito dalla Fucina e riprendere l'esplorazione (**336**).

139

«Forza, signore, scegli. Solo 3 pezzi d'oro per uno dei miei splendidi tappeti d'Oriente» ti incita il venditore, visibilmente deluso. Decidi per il tappeto rossiccio: il suo disegno, due aquile dalle piume ramate che prendono il volo, ti sembra appropriato alle circostanze! Raccogli il tappeto e porgi i 3 pezzi d'oro al mercante. «Mio signore, vedo che hai buon gusto. Quello che hai scelto è il mio tappeto migliore, e vale 5 pezzi d'oro, non 3! D'altronde, un gentiluomo come te merita questo ed altro!» È evidente che questo grassone sta cercando d'imbrogliarti! Ma devi stare al gioco, altrimenti rischi di attirare l'attenzione su di te, e non puoi permettertelo. Pagalo (cancella i 5 pezzi d'oro dal Registro d'Equipaggiamento) e vai al **176**. Se non hai oro a sufficienza, maledici in cuor tuo questo ladro e tutti i suoi tappeti e lasci la bottega (**157**).

140

Esci dallo studio di Abdul Al-Azhred attraverso una piccola porta segreta e scendi lungo una stretta scala,

raggiungendo in breve tempo il pianterreno. Richiudi il passaggio segreto e ti guardi intorno.
Davanti a te c'è una fila di snelle colonne di marmo bianco, e dietro di esse intravedi un vasto e rigoglioso giardino che si estende fino alla torre centrale, rifugio di Hasan ibn as-Sabbah. A quanto pare, sul lato visibile della torre non ci sono porte.
A est, passate le colonne, c'è un corridoio che curva verso sinistra, in direzione nord.
A ovest, un corridoio simile al di là del colonnato si piega a destra, anch'esso in direzione nord. Probabilmente, questi due corridoi fiancheggiano le pareti del torrione centrale.
Vuoi entrare nel giardino (**113**), prendere il corridoio est (**189**) o imboccare il corridoio ovest (**123**)?

141

Il vialetto si inoltra fra gli alberi. Il passaggio è largo e procedi senza fatica, ascoltando il cinguettio degli uccelli tra i rami. La piacevole passeggiata cancella a poco a poco il ricordo delle terribili prove sostenute per giungere fin qui. Cominci a sentire la fame e ti guardi intorno: c'è un arbusto sulla sinistra, con i rami carichi di bacche scarlatte e succose. Un corvo dall'aspetto piuttosto malandato ne coglie una con il becco e la inghiotte. Subito il piumaggio malconcio si rigenera e acquista una nera lucentezza. Se vuoi seguire l'esempio del corvo, vai al **358**. Altrimenti, vai al **341**.

142

Con aria contrita, riconosci la tua sconfitta. «Vedo che il tuo sapere non eguaglia neppur lontanamente il mio» commenta il Vecchio della Montagna. «Ma non importa! Meriti comunque di proseguire la tua ricerca . . .» Vai al **481**.

143

Fai scivolare rapidamente la chiave nella manica. Sei fortunato: il capo non si è accorto della tua mossa. Prendi congedo da lui, scusandoti, ma anche tramutato in Ramarro non puoi fermarti con loro: devi proseguire la tua ricerca (**53**).

144

Percorri l'argine per una quindicina di minuti, ma all'improvviso ti trovi la strada sbarrata da un'alta muraglia: il sentiero finisce qui. Il giardino privato di Hasan ibn as-Sabbah è ben protetto da questo muro insuperabile, devi tornare sui tuoi passi. Vuoi andare verso destra (**492**) o preferisci fare affidamento sull'apparente robustezza delle foglie di ninfea e tentare la traversata (**519**)?

145

Getti il flacone contro il tronco dell'Albero. Il vetro si frantuma in mille pezzi e un liquido verdastro cola lungo la corteccia, raggiunge le radici e viene assorbito rapidamente dal terreno. Le liane allentano gradualmente la stretta sul tuo collo, poi scivolano a terra, inerti. Hai sconfitto l'Albero strangolatore . . . (**344**).

146

Apri il cassetto di sinistra, ma con grande dispiacere scopri che è vuoto. Potresti provare con quello di destra (**520**), oppure, se non l'hai già fatto, frugare nel baule (**195**). Altrimenti decidi che hai perso anche troppo tempo qui e passi dall'anticamera al corridoio. Aprirai:

La porta di destra?	Vai al **452**.
La porta di sinistra?	Vai al **600**.
La porta in fondo al corridoio?	Vai al **261**.

147

Lo strano tipo è molto soddisfatto della tua decisione. Si agita impaziente, pensando con gioia al momento in cui si troverà seduto davanti ad un buon bicchiere. Non ti sei sbagliato sul suo conto: è soltanto un ubriacone, probabilmente le sue passate imprese di guerriero si misurano in litri di vino scolati, piuttosto che con il numero dei nemici uccisi. Ti guida alla taverna più vicina e vi sedete ad uno dei tavoli. Subito l'oste porta un'invitante brocca di vino. «Fanno 3 pezzi d'oro» borbotta. Se hai il denaro, pagalo e vai al **61**. In caso contrario, tenta la fortuna gettando un dado: se ottieni un numero pari, vai al **407**; altrimenti vai al **523**.

148

Getti la fiala sul pavimento. Il vetro si frantuma spargendo un liquido verdastro, ma i Ramarri non ne sembrano affatto disturbati. Devi affrontarli, spada in pugno (**295**).

149

Sei riuscito a battere la statua, che rallenta i suoi movimenti, cigolando, e poi si blocca del tutto. La vittoria ti è costata cara, ma il gioco valeva la candela. Nel posto prima occupato dalla statua ora si scorge l'ingresso di un passaggio segreto. I sacerdoti, ancora sbalorditi, non rappresentano un pericolo: si tengono a distanza di sicurezza, vicino alla porta del tempio. Prima che arrivino altre persone, attirate dal rumore del combattimento, entri nello stretto corridoio e spranghi il passaggio. Ora nessuno potrà seguirti. In fondo al corridoio si apre una porta . . . Vai al **57**.

150

La chiave gira senza fatica nella serratura inferiore, ma ti manca l'altra per aprire la porta. Indispettito, prosegui il tuo lento cammino nella galleria. Il messaggio acquista gradualmente un senso nella tua mente: i Ramarri sono eternamente in guerra con i Ratti. Ciascuna fazione possiede una delle chiavi d'argento che permette di aprire la porta. Ora una è in tuo possesso, ma come ti impadronirai di quella dei Ratti? Vai al **383**.

151

La voce cavernosa del Dao risuona nel tempio: «Come può essere giunto fin qui un essere umano? Chi sei tu per violare il mio santuario? Come osi? Hasan ibn as-Sabbah mi ha dato l'incarico di vegliare su questi luoghi fino al giorno in cui i Ratti ed i Ramarri, nuovamente in pace, apriranno questa porta . . . E tu, cosa vuoi?» Quale sarà la tua risposta?

«Cerco dell'oro». Vai al **620**.
«Voglio recuperare i miei punti di Vita». Vai al **579**.
«Ho bisogno di informazioni su Shangri-La che solo Hasan ibn as-Sabbah può darmi». Vai al **489**.

152

Capisci subito di essere caduto in una pericolosa imboscata. Il monticello dall'aria inoffensiva è in realtà un termitaio gigante! La terra frana e sbucano in superficie due enormi insetti dalle mandibole terrificanti, che gettano nel panico il tuo cavallo. Le termiti si precipitano verso di te con un ticchettio infernale. Non hai vie di fuga, sei costretto ad affrontarle. Per tua fortuna, attaccano a turno.

Termiti Giganti   Forza 5   Vita 8

Se sconfiggi le 2 termiti giganti, vai al **542**.

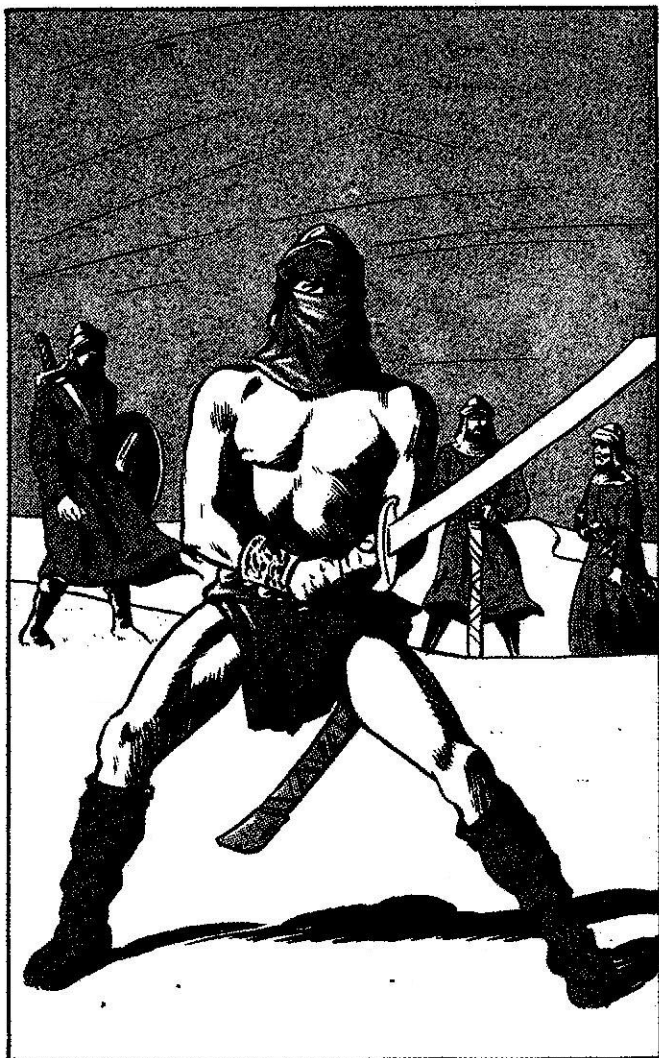
153

Tiri fuori la lampada e la strofini con la manica, facendone uscire una nube di fumo azzurrognolo che si condensa rapidamente in una forma umana. Sei faccia a faccia con un Genio: «Salute a te, Padrone della Lampada» dice. «Esprimi un desiderio ed io lo esaudirò. Uno solo, però, poi sarà inutile invocarmi ancora: non potrò più aiutarti». Cosa vuoi chiedere al Genio della lampada?

La strada per Shangri-La. Vai al **209**.
Come incontrare il Vecchio della Montagna. Vai al **187**.
Di farti uscire da questa prigione. Vai al **413**.

154

Ti lasci alle spalle l'oasi ed il pozzo, e riprendi la cavalcata attraverso il deserto. Per fortuna questa terra desolata si tramuta ben presto in un paesaggio roccioso, ma disseminato di arbusti. Al tuo passaggio piccoli roditori zampettano via e ti osservano con occhio divertito. Via via che avanzi il paesaggio muta e si fa più accidentato: ora la pista costeggia gole profonde dalle pareti a strapiombo. Il sole batte senza pietà sulle tue spalle, ricoperte dalla cotta di metallo lavorato. Hai bevuto all'oasi? Se non lo hai fatto, soffri la sete. Diminuisci di 1 il tuo punteggio di Vita. Il sentiero si inoltra in una forra, ma improvvisamente ti trovi la strada sbarrata da un ostacolo: al centro del passaggio c'è una specie di monticello di terra, alto circa un metro e venti. A destra c'è una stretta striscia di terra, in parte occupata da striminziti alberelli che crescono all'ombra della parete rocciosa. A sinistra invece il passaggio è un po' più largo e privo di vegetazione, forse è la continuazione della pista. Vuoi passare:

A destra? Vai al **443**.
Al centro, arrampicandoti sul monticello? Vai al **68**.
A sinistra? Vai al **665**.

158 - *Sotto lo sguardo esaltato dei suoi uomini, il capo dei Quaranta Ladroni si prepara al combattimento*

155

Risali i viscidi gradini ed abbandoni il lebbrosario, dopo aver lanciato un ultimo sguardo ai poveri malati e al loro capo. Richiudi la porta ed indossi l'elmo incantato, dono del cavaliere. Una forza nuova corre nelle tue vene, e i tuoi pensieri si fanno più rapidi ed intensi. Il potere di quest'elmo è enorme! Per tutto il tempo in cui lo porterai, aumenta di 1 il tuo punteggio di Forza. E ora, vai al **449**.

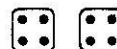
156

Strisciano contorcendosi goffamente: le piccole zampe sono ancora troppo corte e deboli per sostenere il peso del corpo. Osservi a lungo il groviglio di insetti, affascinato da questa rara forma di vita. Improvvisamente ti rendi conto che i loro movimenti non erano casuali: sono riusciti a circondarti e adesso non puoi avanzare né indietreggiare. Rifletti velocemente su come uscire da questa situazione, ma un violento strattone alla gamba ti strappa un grido. Sei stato morso da ognuno dei piccoli Becchini delle Caverne, e perdi 1 punto di Vita per ferita. Riesci a liberarti a forza di calci e ritorni rapidamente sui tuoi passi (**522**).

157

Non ti resta che tentare di riposarti un po' nel caravanserraglio, unico luogo di svago e ristoro per le guardie ed i rari viaggiatori che giungono in questo luogo. Vai al **532**.

158

Sei circondato dai predoni, e leggi sui loro volti il desiderio di farti soffrire mille morti prima di disperdere nel deserto il tuo corpo fatto a pezzi. Hai osato

sfidare il loro capo! Ma prima che avanzino di un passo, l'arabo gigantesco solleva una mano e fa loro cenno di indietreggiare: ha accettato la sfida. Si denuda fino alla cintola per essere più libero nei movimenti: i muscoli del torace guizzano sotto la pelle bronzea, resa lucida dal sudore. Sfila da un fodero finemente cesellato una lunga spada e si mette in guardia. Il duello comincia:

Capo dei 40 Ladroni   Forza 15   Vita 16

Se esci vittorioso dal duello, vai al **490**.

159

Riacquisti le tue normali dimensioni, un po' stordito. Shawar il Mago ti applaude esultante. «Hai vinto! La superiorità dell'intelligenza sulla forza bruta . . . Meriti d'incontrare Hasan ibn as-Sabbah. Ed io, ad ogni buon conto, voglio farti dono di uno di questi oggetti». Ti mette davanti agli occhi una piccola sfera d'argento, un medaglione finemente cesellato ed un minuscolo cofanetto di legno prezioso. Cosa sceglierai?

La sfera?	Vai al **361**.
Il medaglione?	Vai all' **8**.
Il cofanetto?	Vai al **278**.

160

Nonostante il tremendo risucchio, riesci a stappare il flacone e lo vuoti nella bocca della piovra. Nel frattempo, però, è riuscita a morsicarti: perdi 2 punti di Vita. L'effetto della pozione non si fa attendere: la piovra ti afferra delicatamente con uno dei tentacoli e ti depone sul prato davanti alla fontana. Le ordini di portare in superficie l'oggetto brillante e dopo pochi secondi stringi fra le mani una corazza lavorata, proprio quella che cercavi! La piovra si rituffa sul fondo della vasca, e tu indossi la corazza magica: finché non la sfilerai, la tua Forza aumenta di 1. Lasci il giardino, fiero della tua vittoria, e vai ad esplorare i corridoi (**373**).

161

«Per Allah, i tuoi metodi sono davvero sbrigativi, amico mio! Potresti procurarmi delle noie, ma per fortuna questo tipo di "incidenti" non sono rari nella Fortezza. Trascina questo miserabile nel vicolo vicino, così nessuno potrà metterlo in relazione con me . . .».
Segui rapidamente il consiglio, poi torni dal vecchio Fachiro. Questa faccenda non gli ha fatto perdere la loquacità: «Ascoltami, amico! Ora capisco che la tua presenza tra noi non è casuale. Una qualche forza superiore guida i tuoi passi, quindi non ti tratterrò ancora con i miei racconti. Ma prima voglio farti dono di uno dei segreti che un tempo mi hanno reso famoso nelle mie terre, e che lo stesso Hasan ibn as-Sabbah stimava molto». Affonda le braccia in un baule e tira fuori una corda arrotolata. La osservi at-

tentamente, ma non noti nulla di strano. Il Fachiro coglie il tuo sguardo perplesso: «No, la corda in sé non è importante. Il segreto è nelle parole che ti rivelerò: non hai che da pronunciarle, e vedrai la corda sollevarsi al cielo, dritta e solida come una sbarra di ferro . . .». Si china e mormora al tuo orecchio una formula magica. Metti la corda incantata nella bisaccia e ne prendi nota nel Registro d'Equipaggiamento. «E adesso vai, nobile viandante. E che la fortuna ti sia amica» mormora commosso il vecchio. Lo ringrazi calorosamente ed esci dalla capanna (**41**).

162

Senza alcun riguardo, le guardie ti gettano in un foro che si apre nel terreno. La caduta ti sembra interminabile, devono aver scavato almeno un secolo per ottenere questo pozzo! Lontano, sopra di te, senti una grata richiudersi, poi un rumore di catene. La situazione è davvero disperata: il pozzo è talmente stretto che non riesci neppure a metterti seduto. Hai con te la lampada di Aladino? Se sì, vai al **348**, altrimenti ti appoggi alla parete e rifletti su una possibile via di scampo (**59**).

163

Smuovi la terra con la punta della spada, ma senza successo. Frughi ancora per qualche secondo, ma c'è la possibilità di un ritorno delle termiti! Meglio spronare il cavallo ed uscire dalla gola il più presto possibile. Vai al **105**.

164

La carne portata dal locandiere è nutriente, anche se non molto appetitosa. Finalmente sazio, sali in camera e ti getti sul letto. Nonostante il baccano della sala al pianterreno dormi tranquillo e al mattino ti alzi perfettamente riposato: aumenta di 4 il tuo punteggio di Vita. Ti rivesti rapidamente e controlli il contenuto della bisaccia, poi esci dal villaggio di Alazar e ti dirigi a passo sostenuto verso la Fortezza che domina il paesaggio. Vai al **643**.

165

Il sapore è eccellente! I Ratti sono dei veri maestri nell'arte culinaria. Tutto quel girovagare nei sotterranei ti ha messo fame, e divori tutto allegramente. Aumenta di 2 il tuo punteggio di Vita. Ma, a poco a poco, uno strano cambiamento si opera nel tuo corpo: una sensazione di gelo, poi vampe calde . . . la vista ti si annebbia, soffochi! Riprendi lentamente conoscenza e apri gli occhi. C'è uno specchio davanti a te, ma quel riflesso . . . non sei tu, non può essere! Inorridito, scopri di aver preso l'aspetto di un Ratto. Sei sconvolto, l'unico tuo pensiero è uscire di qui alla svelta; ma una chiave d'argento, appesa al collo del Ratto con cui stavi discutendo, attira la tua attenzione. Che sia quella di cui raccontava? I Ratti sono troppo numerosi per affrontarli direttamente, meglio impadronirsi della chiave con l'astuzia. Se riesci a distrarre il capo, puoi tentare di sfilargliela: non dovrebbe essere troppo difficile, ora che sei uno di loro. Lancia due dadi per vedere se l'impresa riesce: se il risultato è un multiplo di 2 o 3, vai al **645**. In caso contrario, vai al **502**.

166

Il vicolo è strettissimo: se spalanchi le braccia puoi toccare il muro delle case da entrambi i lati. Come se non bastasse, l'oscurità è totale e non riesci a vedere nulla al di là di tre passi. Improvvisamente un

grido risuona accanto a te, seguito dall'ansimare di una bestia. Vuoi tentare di scoprire l'origine di questi rumori (**207**), o preferisci tornare alla taverna e imboccare un'altra via? In questo caso, scegli quella di destra (**44**) o quella dritta di fronte a te (**351**)?

167

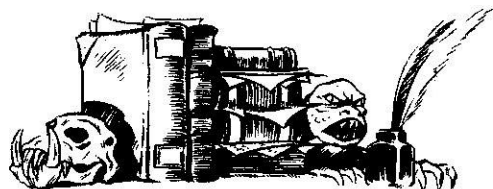
Stringi forte in mano la chiave d'argento: se riuscirai ad impadronirti anche dell'altra, potrai finalmente uscire da questi umidi sotterranei e penetrare all'interno della Fortezza di Alamuth. Lasci il territorio dei Ratti e vai in cerca dei loro mortali nemici: i Ramarri (**462**).

168

Sebbene a malincuore, scendi di sella e porgi le briglie del cavallo ad uno dei due Troll, ignorando i suoi pietosi nitriti. I due guardiani improvvisati del ponte si inchinano cerimoniosamente, poi scoppiano a ridere e ti sbeffeggiano senza pietà. Perdi 2 punti di Vita per questa decisione che incide così duramente sul tuo morale. Vai al **536**.

169

Un Ratto si gira verso di te, incuriosito: «Da lungo tempo un essere umano non metteva piede sul nostro territorio» esclama rivolto ai suoi compagni. «Benvenuto, nobile viandante. Quale importante motivo ti conduce qui, proprio nel momento in cui il nostro secolare conflitto con i Ramarri si fa più violento? Le nostre due razze sono in guerra da molte generazioni, da ormai tanto tempo che nessuno ricorda più il motivo per cui la cosa è iniziata... L'armonia che ci univa è distrutta, ed il tempio delle nostre divinità resterà chiuso fino al giorno della vittoria di una delle due fazioni. Ciascun capo delle due tribù conserva con religiosa cura una delle due chiavi che aprono la porta del tempio. Al suo interno si apre l'unica via di uscita dei sotterranei, quella che conduce alla Fortezza. Una frana ha bloccato per sempre le altre gallerie, quindi, viandante, ti consiglio di tornare da dove sei venuto . . .». Le sue parole ti gettano in uno stato di ansiosa inquietudine. «Ma prima di andartene» prosegue il Ratto, «vuoi dividere il nostro pasto?» Se accetti, vai al **165**, altrimenti vai al **290**.

170

Consegni i 5 pezzi d'oro all'avido Genio, che li fa scivolare in una piega del turbante e poi ti sorride amichevolmente. Gli chiederai:

La strada per la Fortezza di Alamuth?	Vai al **245**.
La posizione esatta di Shangri-La?	Vai al **301**.
Qualche oggetto che ti sia utile nella ricerca?	Vai al **26**.

171

Scagli contro la parete la fiala, che si frantuma in mille pezzi, e subito una fine polvere giallastra invade la stanza. Trattieni il respiro e aspetti . . . Hai fatto bene: è un potente sonnifero, ed i Ratti crollano a terra profondamente addormentati. Sfili la chiave al capo dei Ratti ed esci correndo dalla stanza (**167**).

172

Sfili la chiave al Ramarro. Finalmente potrai aprire la porta proibita, l'ultimo ostacolo che ti separa dall'accesso alla Fortezza. Vai al **129**.

173

Il passaggio è stretto e lungo, male illuminato da una fila di globi di vetro sporco e polveroso che lasciano filtrare a tratti una luce azzurrognola. Distingui a malapena dove appoggiare i piedi, ma avanzi lentamente tenendo la spada protesa in avanti, pronto a tagliare la gola ad un eventuale avversario. Nessuno riuscirà a prenderti di sorpresa (**497**).

174

Seduto sulla sponda infili le babbucce, poi appoggi con precauzione un piede sull'acqua: non affonda! Hai trovato un paio di babbucce magiche che permettono di camminare sull'acqua! Stupito per questo nuovo prodigio, decidi di disdegnare il ponte e attraversi il fiume a piedi, ma dopo qualche metro ti accorgi che stai affondando sempre più, passo dopo passo! Le babbucce magiche hanno perso un bel po' del loro potere. Spaventato, torni velocemente sui tuoi passi. Sarà meglio attraversare il fiume con un sistema più tradizionale, pensi, e ti avvicini al ponte (**588**).

175

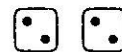
«Hassidin il ladro!» A queste parole, le guardie impugnano le armi e si gettano su di te prima che tu abbia il tempo di reagire. Non ti resta che farti trascinare alla loro caserma: la tua unica speranza è di riuscire a chiarire questo malinteso con il loro superiore. Vai al **270**.

176

Aspetti la notte in un angolo appartato del cortile, seduto davanti al tappeto con aria dimessa, come un qualsiasi mendicante. Nessuno ti presta attenzione ed il resto della giornata trascorre tranquillamente. Appena l'oscurità si infittisce, ti avvicini alla torre ovest del palazzo guidato dalla pallida luce lunare. Tutti dormono, solo un gatto nero incrocia i tuoi passi, silenzioso. Giunto alla base della torre, ti fermi. Se hai una pozione di levitazione e un normale tappeto, vai al **667**. Se hai un tappeto volante, vai al **234**.

177

Sprezzante del pericolo, come ogni vero crociato, corri verso il cavallo imbizzarrito. Spingi bruscamente da parte il Fachiro e sbarri la strada all'animale gridando e spalancando le braccia. La bestia focosa si inalbera nitrendo, dritta sulle zampe posteriori. Approfitti del suo disorientamento per afferrare le redini, poi la tranquillizzi accarezzandole il collo. Sbuffa ancora, ma si lascia trascinare senza troppa fatica verso i palafrenieri che la stavano inseguendo e che ringraziano calorosamente per il tuo intervento. E il povero Fachiro? Te ne stavi quasi dimenticando! Ti avvicini e lo aiuti a rialzarsi. «Ah, coraggioso sconosciuto, meriteresti la mia collera per la foga con cui mi hai spinto. Ad ogni modo, mi hai salvato la vita,

179 - *C'è un piccolo Drago che dorme, e sulla fronte ha incastonato un rubino di eccezionali dimensioni*

non lo dimenticherò. Sono Akim, e anch'io come te sono giunto qui da terre lontane. Saresti così gentile da riaccompagnarmi alla mia modesta dimora? Questa avventura mi ha messo a dura prova». Raccogli la tavola irta di chiodi del Fachiro e gliela porgi. Senza i guardamano di ferro ti saresti sicuramente punto! Come fa a stringerla sottobraccio in questo modo? Vuoi prendere congedo e continuare per la tua strada (**548**) o fai ciò che ti chiede (**116**)?

178

È stata una bella fortuna uscire indenne da questo labirinto misterioso. Con un sospiro di sollievo entri nuovamente nella sala di studio. Di fronte a te c'è la porta del corridoio, da cui eri arrivato prima. Vuoi lasciare la biblioteca (**411**)? Se non l'hai già fatto, forse preferisci interrogare il mago che sta studiando, in piedi, davanti ad un leggìo (**42**)?

179

Prosegui lungo la riva quando ad un tratto, nascosto tra le canne, vedi un piccolo Drago rosso addormentato che si lascia cullare dalle onde. Il suo corpo è per metà immerso nell'acqua, e tiene le ali ripiegate sul dorso. Sulla sua fronte è incastonato un purissimo rubino che scintilla al sole. Cosa vuoi fare?

Gli tagli il collo per impadronirti della gemma?	Vai al **661**.
Ti rendi invisibile?	Vai al **517**.
Lo lasci dormire e continui per la tua strada?	Vai al **406**.
Ti avvicini con aria amichevole?	Vai al **583**.

180

La fiala si frantuma sul pavimento, sprigionando un forte odore di colla! Non ottieni alcun effetto! Ti sei comportato da vero idiota, non hai altra scelta che combattere (**385**).

181

La conversazione prosegue piacevolmente. Jamal è un gradevole compagno e gli racconti volentieri, con un po' di nostalgia, le tue imprese. I bicchieri si vuotano rapidamente, uno dopo l'altro, e scivoli in uno stato di rilassato benessere. Strano, il tuo compagno non racconta molto di sé, e ti chiedi se per caso non nasconda qualcosa. Ormai è tempo di raggiungere la camera e riposarti un po'. Prendi congedo ma Jamal, enigmatico, offre un ultimo giro di vino, prima di separarvi. Vuoi:

Accettare e tentare di scoprire il suo segreto?	Vai al **388**.
Rifiutare educatamente e raggiungere la tua stanza?	Vai al **448**.

182

Trattieni il respiro e resti nascosto nell'ombra in cima alla scala. In breve tempo i tuoi occhi si abituano all'oscurità e riesci a distinguere un gran numero di forme vagamente umane che camminano avanti e indietro lamentandosi senza sosta. Altre sono sedute accanto ai pilastri che sorreggono la volta della sala, altre ancora giacciono a terra, la faccia nella polvere. Un rumore sordo, angosciante, sale incessantemente, un lamento di mille gole deformate. Vuoi scendere i gradini (**106**) o preferisci uscire richiudendo piano la porta (**449**)?

183

Prendi altra acqua dal pozzo e bevi avidamente: finalmente hai la bocca libera da tutta la polvere inghiottita durante la lunga cavalcata nel deserto. Poi ti risciacqui allegramente il viso. Cosa vuoi fare adesso?

Riempire gli otri d'acqua fresca?	Vai al **606**.
Lasciare l'oasi?	Vai al **154**.

184

Preghi in cuor tuo di non commettere un errore fatale e appoggi le mani sulla tavola di legno verniciato. «Potente mago . . .» cominci. Subito il mago ti interrompe schioccando le dita. Ti ha scambiato per uno degli apprendisti che si aggirano nella sala di studio, e il suo gesto vuol dire che non voleva essere disturbato! Lancia due dadi: se il risultato è 6 o meno, vai al **386**. Se è 7 o più, vai al **440**.

185

Richiudi la porta e prosegui lungo il corridoio ovest. Passando davanti ad una nicchia noti una strana macchina, prima ti era sfuggita a causa della posizione nascosta. Ti avvicini allo strano oggetto e osservi attentamente: è alto circa quanto un uomo, e profondo un braccio; nella metà inferiore si apre una cavità, mentre in quella superiore c'è una fenditura che sembra fatta apposta per infilarci una moneta. Vuoi proseguire e lasciar perdere (**336**) oppure introduci una moneta nell'apposita fessura (**272**)?

186

Sei troppo vicino alla meta per rischiare il tutto per tutto in uno scontro così sfavorevole, meglio nascondersi nell'ombra di un angolo della muraglia. Le guardie ti passano accanto senza accorgersi della tua presenza. Erano addirittura otto: una bella fortuna non averli attaccati! Torni precipitosamente alla torre ovest e scendi lungo la scala a chiocciola. Vai al **574**.

187

Senza un attimo di esitazione il Genio risponde: «Padrone, il Vecchio della Montagna vive nella torre più alta della Fortezza. Vi si accede attraverso un sotterraneo che parte dai sontuosi giardini nascosti dietro un alto muro. Il percorso è noto solo al grande saggio in persona, e nessun altro vi ha mai messo piede. Ma a cosa ti serviranno le mie informazioni? Tanto, non uscirai mai più da questa prigione . . .». Ed il Genio svanisce. Ora non ti resta che trovare un modo per evadere, ma sfortunatamente per te non ne esiste neanche uno. La tua avventura finisce qui.

188

Il dolore che ti martellava il cranio scompare rapidamente. Scuoti i capelli al vento. Uff! Te la sei cavata con poco! Ad ogni modo, hai perso 1 punto di Vita. Riprendi il cammino (**341**).

189

Nel muro est del corridoio ci sono tre porte. Prosegui verso nord fino in fondo e scopri una quarta porta, ben sprangata, che chiude il passaggio. Se pensi di poterla aprire grazie ad un mazzo di chiavi che hai trovato, vai al **445**, altrimenti torna sui tuoi passi. La porta della prima stanza è completamente bianca, la seconda è stretta e bassa, la terza reca impresso un simbolo magico. Quale aprirai?

La porta bianca.	Vai al **27**.
La porta stretta.	Vai al **478**.
La porta con il simbolo magico.	Vai al **585**.

Se hai già aperto una di queste porte, non puoi oltrepassarla nuovamente. Se sei stato in tutte e tre le stanze e non sai ancora come aprire la porta in fondo al corridoio, vai al **449**.

190

Per tua sfortuna la bottega adesso è chiusa, e le orecchie ti prudono sempre più. Vai al **275**.

191

La guardia ti squadra impassibile, poi balza all'improvviso su di te: hai sbagliato parola d'ordine! Ti stringe alla cintola e lancia un grido stridente che richiama altre dieci guardie fuori dalla Fortezza. Vieni immobilizzato, rinchiuso fino alle spalle in un sacco di tela nera e gettato a terra. Prima di perdere i sensi sotto i colpi delle guardie, senti che parlano della prigione del villaggio. Vai al **270**.

192

Il tuo coraggio è grande, ma le guardie sono troppo forti e riescono a catturarti. Il sergente sorride beffardo mentre tenti di chiarire la situazione, spiegando lo scopo del tuo viaggio, e chiedi di essere liberato. Vai al **270**.

193

«Sono un apprendista, appassionato di magia ed incantesimi, e sono venuto a cercare un maestro qui alla Fortezza, poiché la fama dei maghi Ismaeliti è giunta anche nelle terre al di là del mare. Mi sono introdotto qui di nascosto per dare prova del mio valore a colui che mi accetterà come discepolo, divenendo la mia guida spirituale. Ecco la mia storia, signore».
Abdul Al-Azhred ha ascoltato attentamente. Incrocia le mani sotto il mento barbuto e ti osserva senza parlare. Il lungo silenzio mette a dura prova i tuoi nervi. All'improvviso sorride: «Suvvia, viandante, so che stai mentendo. So anche chi sei, ed il vero scopo del tuo viaggio. Si dice che l'inganno sia l'arma degli spiriti acuti, e quindi, nonostante la tua menzogna, sarò clemente!» Arrossisci, vergognoso per essere stato scoperto così facilmente, ma non hai il tempo di pensarci troppo perché l'Arabo prosegue: «Ma devo ancora vedere se la tua destrezza eguaglia la tua audacia». Muove le mani in un gesto magico e subito un forte odore di zolfo invade la stanza. Una nuvola di fumo rossastro compare poco sopra il pavimento e si ingrandisce sempre più, trasformandosi in una creatura dalle ali di pipistrello ed una testa dai lineamenti diabolici: un Demone dello Stige!
Abdul Al-Azhred lo ha evocato per metterti alla prova. Vai al **3**.

194

Abdul Al-Azhred strizza un occhio con aria maliziosa. «Sì, amico mio, contiene questo e ben altro ancora! È il Necronomicon, il libro più pericoloso che esista. Augurati di non posare mai il tuo sguardo su queste pagine! Ma prima di separarci, voglio dirti ancora questo: se affronterai Thalos, ti sarà molto utile una chiave di giada . . . Scoprirai il perché quando verrà il momento! Addio, viandante, e che il Signore onnipotente guidi i tuoi passi!» Ringrazi ancora il mago e prendi congedo. Vai al **140**.

195

Nel baule ci sono solo vecchie coperte mangiate dalle tarme, un paio di babbucce sdrucite e un buon numero di ragnatele. Lasci ricadere il coperchio sollevando una nuvola di polvere. Se non l'hai già fatto, puoi ispezionare la tavola (**45**), altrimenti torna nel corridoio. Adesso quale porta aprirai?

Quella di destra.	Vai al **452**.
Quella di sinistra.	Vai al **600**.
La porta in fondo al corridoio.	Vai al **261**.

196

Sfortunatamente la piovra è molto agile e schiva il tiro. Se questo non è il terzo tentativo che fai, puoi tornare al **458** e riprovare con un'altra freccia. Altri-

menti vai al **396** e affronta il mostro armato di spada o pugnale.

197

Il cunicolo è abbastanza largo, e riesci a proseguire senza troppi problemi evitando i numerosi mucchi di detriti. Noti una porta sulla sinistra, ti avvicini e la apri prudentemente lanciando un'occhiata all'interno. La stanza è grande e fumosa, totalmente disadorna. Al centro c'è una tavola riccamente imbandita: selvaggina arrosto, grossi cesti di frutta succosa . . . Li accanto, sette individui sono immersi in un'animata conversazione. Osservandoli più attentamente noti la loro pelle ricoperta di una fine peluria grigia, le unghie sottili ma robuste e, soprattutto, le lunghe code rosate che scendono fino a toccare il pavimento. Sono senza dubbio Uomini-Ratto.
Cosa vuoi fare?

Richiudere piano la porta e continuare lungo la galleria? Vai al **496**.
Entrare e inserirti nella conversazione? Vai al **169**.
Attaccarli di sorpresa? Vai al **554**.

198

Sul margine della foresta vedi dei piccoli Folletti che stanno curando un giardino botanico.
Come ti comporterai?

Li ignori e prosegui per la tua strada. Vai al **203**.
Chiedi a uno di loro se sa come raggiungere Hasan ibn as-Sabbah. Vai al **659**.
Entri nell'orto e raccogli una pianta. Vai al **112**.

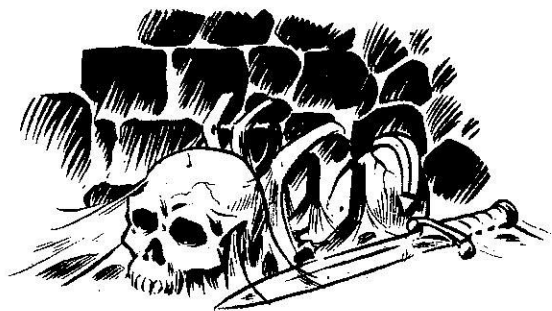
199

Al mattino ti alzi fresco e riposato: aumenta di 2 il tuo punteggio di Vita. Aiuti il vecchio ad applicare un unguento misterioso sulla sua gamba. Deve avere delle virtù straordinarie, perché in pochi attimi l'eremita è completamente ristabilito. «So che la tua causa è giusta» dice commosso. «Per aiutarti nella ricerca, voglio farti dono di questo anello di metallo nero. Se ti trovi in pericolo, mettilo al dito e diverrai invisibile. Inoltre, prima di entrare nella Fortezza, vai in cerca di Shawar, il mago del villaggio di Alazar, e dagli questa pergamena: farà il possibile per aiutarti nell'impresa». Con il cuore colmo di gratitudine, saluti il vecchio e ti rimetti in viaggio. Vai al **15**.

200

Entri nella fucina, proteggendo con la mano gli occhi dalle torride vampate di calore. Un gruppo di Gnomi sono indaffarati nella fabbricazione di piccoli oggetti magici: anelli, diademi e bracciali forgiati con i più diversi metalli. Il calore è soffocante, come faranno questi piccoli Gnomi a sopportarlo? Come se non bastasse, indossano pesanti indumenti di cuoio e portano, ben calcati sul capo, dei berretti di lana anneriti dal fumo. Notata la tua presenza, uno degli Gnomi

200 - *Qui regna un calore infernale: è la fucina della Fortezza, dove lavorano degli Gnomi incatenati*

grida per sovrastare il rumore dei mantici e delle martellate: «Ehilà, signore! Cosa cerchi nella fucina? Hai l'aspetto di un nobile cavaliere. Abbi pietà di noi e liberaci dalle catene, prima che il Maniscalco ritorni. La nostra schiavitù è penosa, te ne saremo eternamente grati». Sei indeciso sul da farsi, e la tua aria dubbiosa inquieta gli Gnomi, che ora ti fissano in silenzio. Forse sei la loro unica speranza di fuga. «Prendi, signore, accetta questo anello per suggellare il patto: serve a paralizzare gli Spettri» e ti lancia un grosso anello. Lo metti in tasca (segnalo nel Registro d'Equipaggiamento) e rifletti. Cosa vuoi fare? Liberi gli Gnomi (**577**) o li abbandoni al loro destino (**309**)? Se possiedi un incantesimo che permette di leggere nell'animo degli Gnomi, vai al **343**.

201

Lanci la fiala contro l'albero, e il vetro si spezza liberando una fine polvere gialla che si disperde nell'aria. Sfortunatamente non ti sei curato di trattenere il fiato: quello che stai respirando è un potente sonnifero. Ti addormenti come un sasso e cessi di difenderti dall'Albero strangolatore, che ti soffoca senza difficoltà . . . La tua avventura finisce qui.

202

Racconti a Godric del tuo sfortunato incontro con Jamal il ladro. Il Templare ride divertito. «E non hai più oro! Sei un ben povero cavaliere, amico mio. Ma, nonostante tutto, ti posso aiutare. Hai al dito un grazioso anello d'oro e rubini. Te lo pagherò 10 pezzi d'oro!» La proposta ti scandalizza: è il tuo anello di famiglia, e vale almeno 1000 pezzi d'oro. Se cedi al bisogno e accetti l'offerta disonesta di Godric, segna i 10 pezzi d'oro sul Registro d'Equipaggiamento, torna al **442** e riprendi la lettura dove l'avevi interrotta. Se preferisci rifiutare l'offerta del Templare, vai al **47**.

203

Il sentiero termina sulla riva di un fiume dalle acque profonde. Ti guardi intorno, studiando il modo migliore per guadarlo. Vuoi proseguire lungo l'argine verso sinistra (**144**), verso destra (**492**) o tenti di attraversare passando sulle larghe foglie delle ninfee che congiungono le due rive (**519**)?

204

Ti avvicini alla bianca facciata e spingi la porta di legno tarlato. L'ambiente è minuscolo e le pareti sono interamente ricoperte di scaffali ricolmi di fiale e flaconi multicolori. Qualche pergamena polverosa è sparpagliata qua e là, ed una candela fissata all'interno di un cranio illumina malamente la stanza. A quanto pare la bottega è vuota, non c'è traccia del proprietario. Cosa vuoi fare?

Uscire e recarti dal mercante di tappeti?	Vai al **233**.
Chiamare ad alta voce il proprietario?	Vai al **117**.
Frugare tra gli scaffali?	Vai al **37**.

205

Scendi di sella ed entri in acqua tenendo il cavallo per le briglie. Al centro del fiume la corrente si fa più forte e ti travolge. L'animale annega e tu perdi 2 punti di Vita, ma fortunatamente la corrente ti spinge sulla riva che volevi raggiungere. Sei riuscito a conservare solo la bisaccia e la spada. Tutte le provviste sono inutilizzabili, rovinate dall'acqua: cancellale dal Registro d'Equipaggiamento. Ora devi proseguire a piedi (**560**).

206

Crolli a terra in preda ad una tremenda debolezza: quei maledetti ti hanno ferito troppo gravemente! Sogghignando, i due ti avvolgono nel tappeto ed il mercante osserva la scena ridacchiando compiaciuto. Aspetteranno l'oscurità per trascinarti fuori dalla Fortezza, poi verrai portato ad una galera pirata e venduto come schiavo: finirai i tuoi giorni incatenato ai remi. La tua avventura è finita.

207 - *Accompagnata da un urlo disumano compare una figura spaventosa, tutta imbrattata di sangue*

207

Corri nella notte, e i tuoi stivali risuonano contro il pavimento diseguale della strada. Il vicolo si fa sempre più stretto e le tenebre si infittiscono; all'improvviso un volto orribile si materializza davanti ai tuoi occhi gettandoti nel terrore. Orecchie a punta, lunghi peli irsuti, grandi occhi iniettati di sangue dalle pupille dilatate, zanne giallastre ed acuminate in una bocca spalancata da cui cade gocciolando un liquido rossastro . . . Con un'agilità sconcertante, la bestia si volge di scatto ed ulula alla luna. È un Lupo Mannaro! Possiedi una daga d'argento? Se sì, moltiplica per due il valore dei colpi che infliggerai al tuo avversario. Altrimenti, sfodera la spada e combatti normalmente.

Lupo Mannaro	Forza 10	Vita 12

Se vinci lo scontro, vai al **436**.

208

Il Mago ti offre ospitalità. Non puoi rifiutare l'offerta senza offenderlo, e così fai onore al succulento pasto che ti serve. Con avida curiosità, ti rivolge domande di ogni genere sulle tue imprese di crociato e sulle lontane terre d'Albione, a cui rispondi con entusiasmo. Senti calare la stanchezza e raggiungi il morbido letto che ti è stato preparato. La gradevole serata

ti fa riacquistare 4 punti di Vita. Al mattino, Shawar si offre di custodire il tuo cavallo (se lo possiedi ancora) poiché ormai non ti sarà più utile. Lo ringrazi calorosamente ed esci dal villaggio (**643**).

209

Il Genio riflette qualche secondo, poi risponde: «Padrone, la città di Shangri-La si trova a centinaia di giorni di viaggio da qui, verso Oriente. Chi la raggiunge avrà il dono dell'immortalità e della felicità eterna. Potrei darti l'esatto itinerario, ma a cosa ti servirebbe? Non riuscirai mai ad uscire da questo pozzo umido. Accetta la tua sorte e non sognare più Shangri-La; preoccupati piuttosto dei topi che tra breve verranno a morderti le gambe . . .». Il Genio scompare, e per quanto tu strofini la lampada, non si fa più vedere. L'oscurità è ormai completa, ma non sei più solo: decine di occhietti rossi ti stanno scrutando . . . La tua avventura è finita.

210

Aspetti che anche l'ultima guardia sia uscita dal caravanserraglio, poi sgusci fuori a tua volta, senza far rumore. La quinta guardia è ancora nella via e fissa pensierosa la luna. I suoi compagni sono già lontani, e le loro voci risuonano sempre più deboli. Protetto dal buio, scivoli silenzioso alle spalle dell'uomo ubriaco e sguaini la spada. Vai al **505**.

211

Possiedi una pozione o un incantesimo di guarigione? Se sì, vai al **418**, altrimenti vai al **397**.

212

Ti dibatti cercando di afferrare la spada, ma le guardie non hanno intenzione di lasciarti andare. Il taffe-ruglio attira altre guardie ed in breve non riesci più a difenderti dai colpi. Prima di scivolare nell'incoscienza senti le guardie parlare dei sotterranei della Fortezza. Vai al **162**.

213

Indietreggi di qualche passo, per paura che il mago si accorga del trucco. Preoccupazione inutile, si è già dimenticato di te. Osservi l'oggetto che ti ha dato: una fiala di pozione guaritrice! Che colpo di fortuna! Prendine nota sul Registro d'Equipaggiamento, ti sarà molto utile. Ora devi decidere se lasciare la sala di studio (**411**), aprire la porta in fondo alla stanza (**412**), oppure, se non lo hai già fatto, rivolgere la parola all'altro mago (**42**).

214

Sfortunatamente la piovra è agile e schiva il colpo. Non ti resta che tuffarti impugnando la spada, ma

prima cancella il pugnale dal Registro d'Equipaggiamento. Vai al **396**.

215

Fai un cenno amichevole alla guardia, poi ti avvicini e sussurri la parola d'ordine. Cosa dirai?

Costantinopoli	Vai al **60**.
Babilonia	Vai al **191**.
Samarcanda	Vai al **455**.

216

«Trenta pezzi d'oro!» sbotti, offeso. D'altronde i guardamano servono molto più a te che all'Uccellatore, che li usa solo per proteggersi dagli artigli affilati dei suoi falchi. Tiri fuori i 30 pezzi d'oro e li consegni al rapace (cancellali dal Registro d'Equipaggiamento). Prendi congedo e lo lasci ai suoi amati uccelli, seguito da un concerto di strida e pigolii che suona come un motteggio. Una volta fuori, infili i guardamano scintillanti. Senti una nuova forza attraversare le tue membra: aumenta di 1 i tuoi punteggi di Forza e Vita per tutto il tempo in cui indosserai questo indumento magico. Ora devi decidere la tua prossima mossa (**336**).

217

Tiri fuori il flacone di polvere gialla che hai acquistato da Abdalsan. Chissà cosa contiene... Prima che l'Esattore abbia il tempo di reagire, soffi la polvere contro il suo viso: viene scosso da una serie di violenti starnuti, poi crolla a terra profondamente addormentato! Il flacone conteneva estratto di tiglio molto concentrato, un potente sonnifero! Leghi ben stretto l'Assassino, che dormirà almeno per altre dodici ore, e lo trascini fuori. Quando si sveglierà tu sarai ormai molto lontano, e probabilmente non riuscirà neppure a ricordare il suo nome. Vai al **332**.

218

Il cadavere del Becchino delle Caverne giace poco lontano. Vuoi perlustrare il corridoio alla ricerca di una via d'uscita (**366**) o fai dietrofront e ti dirigi verso il pozzo (**522**)?

219

Controlli di non aver perso la chiave di ferro che ti ha dato Jamal. Rassicurato, ti guardi intorno per decidere la strada da prendere. Vuoi andare:

A destra?	Vai al **44**.
A sinistra?	Vai al **263**.
Diritto?	Vai al **378**.

220

Senza scendere di sella ti avvicini piano all'oggetto brillante e ti chini a raccoglierlo. Scopri con gioia che è un pezzo d'oro fuoriuscito da una borsa di pelle di cammello. Raccogli il tutto: la borsa contiene 11 pezzi d'oro (segnali nel Registro d'Equipaggiamento). Per impadronirtene, hai smosso il terriccio del monticello, portando alla luce un altro oggetto un po' più opaco. Lancia due dadi. Se il totale ottenuto è inferiore o uguale ad 8, vai al **314**. Se è 9 o più, vai al **239**.

221

Smuovi la sabbia con la spada, ma un tentacolo viscìdo sbuca fuori e afferra la lama. Hai svegliato il polipo gigante, guardiano dell'oggetto di cui volevi impadronirti! Getta un dado. Se il risultato è 4 o più, vai al **335**. Se ottieni 1, 2 o 3, vai al **587**.

222

Dici qualcosa al rapace per guadagnare tempo e distrarlo, poi all'improvviso getti un grido: «Attento! Una donnola! Mangerà tutti gli uccelli!» Preoccupato l'Uccellatore si volta, e tu ne approfitti per formulare l'incantesimo. Il poveretto vede non una, ma ben cinque donnole dai denti aguzzi gettarsi sui suoi preziosi uccelli. Si lancia in avanti per scacciarle, ma lo colpisci alla testa di piatto con la spada. Tuttavia prima di perdere conoscenza riesce a lanciare un grido rauco: immediatamente il falcone prende il volo e si getta all'attacco con gli artigli protesi. Devi affrontarlo, sperando che nel frattempo il suo padrone non si svegli!

Falcone	Forza 10	Vita 7

Se vinci, vai al **43**.

223

Spingi la porta e vieni aggredito dal rumore e dalla forte luce che regnano qui dentro. Tutti i tavoli sono occupati da uomini che discutono animatamente, il volto arrossato dal vino. Alcuni agitano le braccia, altri fanno una tal confusione che è impossibile capire se gridano o cantano. La serva porta a fatica vino e vivande attraverso questa folla gesticolante. Il taverniere, un uomo grande e grosso che indossa un grembiule di dubbia pulizia, si avvicina e strattona senza alcun riguardo un uomo seduto a un tavolo: «Vattene, lurido maiale» grida. «Hai forse scordato le buone maniere? Lascia il posto a questo nobile cavaliere e sparisci!» Poi prosegue, rivolgendosi a te: «Cosa desideri, signore? Posso portarti del cibo per la modica somma di 3 pezzi d'oro. Altri 5 pezzi se vuoi fermarti a dormire». I prezzi sono esorbitanti, ma non hai molta scelta. Sei vicino alla meta, e hai bisogno di rimetterti in forze dopo le fatiche del lungo viaggio. Se hai il denaro, paga l'oste e vai al **98**. Se vuoi vendere il cavallo (se ce l'hai ancora) per pagare il conto, vai al **359**. Se non hai più un soldo, o preferisci cercare un'altra sistemazione, vai al **612**.

224

«Allora che Dio sia con te, amico! Buon viaggio, e lunga vita a Riccardo!» tuona il Templare. Serra la tua mano nella sua, una morsa d'acciaio, e ti saluta. Mentre ti dirigi verso l'uscita l'avvoltoio viene a stuzzicarti, ma non reagisci per timore di offendere il suo padrone. Adesso puoi:

Cercare una locanda dove trascorrere la notte.	Vai al **39**.
Lasciare subito San Giovanni d'Acri.	Vai al **47**.

225

Puoi fuggire uscendo da dove sei entrato (**93**) o attraversare di corsa la stanza ed aprire la porta in fondo (**283**).

226 - *Ad un tratto dalla massa vischiosa spuntano due peduncoli: è una Lumaca mutante . . .*

226

Provi ad allungare la spada, che affonda completamente in una materia molle, vischiosa ed elastica. Reprimi un brivido di disgusto e aumenti la pressione sulla lama, affondando il braccio fino al gomito in quella sostanza appiccicosa. Ad un tratto la massa si agita e ne fuoriescono due peduncoli: ti trovi di fronte ad un paio di occhi gialli. Una Lumaca mutante ti sbarra la strada! Tenti di fuggire, ma l'animale è più rapido. Hai solo due alternative:

Ti volti e affronti il mostro.	Vai al **630**.
Ti infili in una crepa della roccia sulla tua sinistra.	Vai al **91**.

227

La fiala contiene una fitopozione (**421**).

228

La chiave apre la serratura superiore, ma hai bisogno anche dell'altra per aprire la porta. Indispettito, riprendi l'esplorazione del sotterraneo riflettendo sul senso dell'iscrizione: il popolo dei Ramarri e quello dei Ratti sono in guerra da tempo, e ogni fazione possiede una delle chiavi d'argento che permettono di aprire la porta. Come farai ad impadronirti di quella dei Ramarri? Vai al **462**.

229

Alì Babà ringrazia calorosamente per i 2 pezzi d'oro e li fa sparire in una tasca nascosta tra le pieghe dell'abito (cancellali dal Registro d'Equipaggiamento). «Generoso signore, devi essere davvero ricco per ricompensare così un pover'uomo! In quanto alla strada, al secondo bivio che troverai, prendi il sentiero stretto di sinistra: ti condurrà in breve tempo nel luogo dove devi arrivare». Lo saluti e ti rimetti in viaggio. Vai al **58**.

230

Avanzi lentamente osservando tutti gli angoli che potrebbero nascondere una trappola o un pericolo, ma fai troppa attenzione al suolo e trascuri ciò che ti sovrasta. Una massa nerastra e gelatinosa ti cade addosso da un ramo e ti copre completamente la testa. Indossi un elmo? In questo caso, vai al **431**, altrimenti vai al **547**.

231

Strappi via la chiave dal collo del Ratto. Finalmente potrai aprire la porta proibita, l'ultimo ostacolo tra te ed il passaggio di accesso alla Fortezza. Vai al **129**.

232

Ti stai muovendo troppo! Non cedere al panico e lancia un'altra volta i dadi. Se ottieni nuovamente un numero dispari, vai al **318**, altrimenti vai al **426**.

233

Raggiungi il banco davanti alla variopinta bottega del venditore di tappeti. Palpi e soppesi diversi tessuti finemente lavorati, poi ti soffermi ad osservare un bel tappeto di broccato rossiccio. Completamente assorto nel tuo esame, non noti l'omino grassottello che è scivolato alle tue spalle. «Benvenuto nella bottega di Mok'Het. I miei tappeti sono i più raffinati d'Oriente, viandante. Sei forse un mago, venuto a lavorare alla Fortezza? Gli stregoni di Alamuth sono i miei migliori clienti. Il tuo aspetto mi dice che giungi da molto lontano. Dimmi, in cosa posso servirti?» Hai incontrato Slig, l'Alchimista? In questo caso, vai al **262**; altrimenti vai al **96**.

234

Srotoli il tappeto magico, trovato nella bottega di Mok'Het, quell'imbroglione, e ci passi sopra la mano. Al tuo tocco il tappeto si irrigidisce, poi si solleva fluttuando dolcemente a qualche centimetro dal suolo. Vai al **90**.

235

«Le mie più umili scuse, signore!» sibili a denti stretti. «Mi sono sbagliato, e non volevo assolutamente interrompere le tue nobili occupazioni! Degnati di perdonarmi!» L'Orco resta in silenzio. Fai dietrofront e raggiungi la porta sotto lo sguardo dei suoi occhi porcini, ma mentre esci un potente calcio ti manda a sbattere sul pavimento. Una ricompensa più che giusta per la tua vigliaccheria! Vai al **25**.

236

Rotoli di lato, appena in tempo per evitare la gabbia di ferro che stava calando su di te. Tiri un sospiro di sollievo, poi rifletti sul modo di evadere dalla cella di meditazione. Vuoi tirare la leva rossa (**602**) o prendere la chiave che è caduta dal piedistallo e giace al suolo (**525**)?

237

«Aspettate!» gridi ai lebbrosi. «Non voglio farvi del male! Poveretti, che triste sorte la vostra!» Commossi dalla tua sollecitudine, i lebbrosi ti guidano dal loro capo tenendosi però a distanza per evitare di contagiarti. Il loro capo è un uomo alto e scarno, che un tempo dev'essere stato un guerriero di prim'ordine. Sul suo petto vedi i frammenti di un blasone stracciato, testimonianza del suo stato di cavaliere. Non riesci a distinguerne il volto, nascosto dalla visiera di un elmo di grande bellezza. Si tratta di uno dei pezzi dell'armatura magica, di cui ti ha parlato Abdul Al-Azhred!

Il capo dei lebbrosi si rivolge a te: «Salute, viandante! Devi essere davvero coraggioso per avventurarti in questo regno di tenebre e dolore. Ma ti capisco: un tempo anch'io ero un valoroso cavaliere. Per la mia ricerca avevo bisogno dell'aiuto di Hasan ibn-as Sabbah, e con la protezione di quest'elmo magico attraversai tutta la Fortezza. Ero giovane e intrepido, ma molto avventato, e così commisi un errore: giunto in questa sala, inorridito dall'aspetto di questi poveretti li attaccai e, a causa delle ferite, presi anch'io la loro malattia. Fu molto tempo fa, e da allora sono rimasto qui con gli altri lebbrosi . . .».

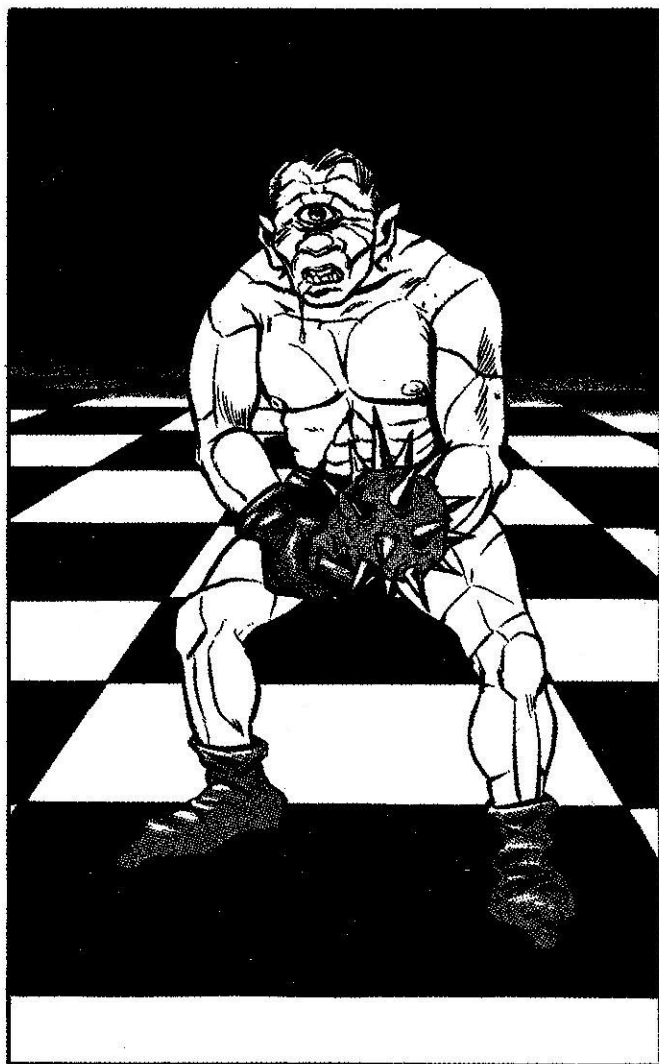
Possiedi un incantesimo o una pozione guaritrice? In questo caso, vai al **651**, altrimenti vai al **97**.

238

Attirato dalle tue grida, il traghettatore accosta. È molto alto, ed indossa un lungo mantello con un cappuccio che gli nasconde gli occhi: «Buongiorno, viandante. La mia tariffa è di 5 pezzi d'oro».

Se accetti, vai al **565**. In caso contrario, ti scusi per averlo incomodato per niente e attraversi a nuoto (**403**).

239

Smuovi il terriccio con la punta della spada e raccogli l'oggetto. Il sole si riflette sulla sua superficie ambrata, percorsa da simboli misteriosi fittamente incisi. Riconosci subito questo oggetto, di cui si narra in tutto l'Oriente: è la lampada di Aladino! Quale gioco del destino ha fatto arrivare fin qui il prezioso talismano? Questa domanda dovrà restare senza risposta! Fai scivolare con precauzione la lampada nella bisaccia (prendine nota sul Registro d'Equipaggiamento). Sai bene che strofinandola farai comparire il Genio della lampada, pronto ad esaudire un tuo desiderio! Dovrai scegliere il momento con cura, perché non avrai una seconda possibilità di usarla! E adesso, vai al **105**.

240 - *Sei su una specie di scacchiera, e di fronte hai un ciclope armato di mazza ferrata*

240

Shawar spinge da parte una pila di libri e posa una scacchiera davanti a sé. Una strana nausea ti pervade, la testa ti gira e improvvisamente ti trovi su una delle caselle bianche della scacchiera. Sopra di te, il volto gigantesco del mago che ti osserva con occhio divertito. Poco più in là, su una casella nera, c'è un enorme Ciclope che impugna una mazza ferrata irta di punte micidiali: ti squadra con l'unico occhio e si mette in guardia. Cosa vuoi fare?

Lo attacchi senza perdere altro tempo saltando sulla casella nera più vicina. Vai al **510**.
Corri velocemente alle sue spalle e lo spingi su una casella bianca. Vai al **50**.
Gli giri attorno, aspettando che faccia la prima mossa . . . ed il primo errore. Vai al **647**.

241

Sperando di coglierlo di sorpresa, sguaini la spada e attacchi l'Uccellatore. Ma in un batter d'occhio quello balza indietro e si mette in guardia: la sua destrezza ti ha tolto la possibilità di vincere il primo assalto; ma la situazione si aggrava ulteriormente, perché il rapace scioglie il cappuccio di cuoio del falcone ammaestrato e lo lancia all'attacco. Il falcone si getta su di te stridendo rabbiosamente.

Falcone	Forza 10	Vita 7

Se lo sconfiggi, vai al **484**.

242

Decidi che è stato solo il caso a farti cadere, e ritenti. Lentamente raggiungi la torre ovest, poi comandi al

tappeto di salire più in alto, verso il rifugio di Hasan ibn as-Sabbah. In un primo momento il tappeto sembra riuscire nell'impresa, ma superati di poco i dieci metri d'altezza perde nuovamente il suo potere, vittima della barriera magica del Vecchio della Montagna. Questa volta la caduta potrebbe essere molto più pericolosa. Getta due dadi: se il totale è inferiore o uguale a 9, vai al **14**. Se ottieni 10, 11 o 12, vai al **538**.

243

Ti impadronisci della corazza magica custodita dalla piovra e risali in superficie. Era dunque questo che brillava nella sabbia! D'altronde, Abdul Al-Azhred ti aveva avvisato che i pezzi dell'armatura sono nascosti in punti diversi della Fortezza. Forse, senza le sue parole, non avresti neanche fatto caso a quel debole scintillio sul fondo della vasca. Indossi la corazza magica: aumenta di 1 punto la tua Forza finché non la togli. E adesso, lascia il giardino ed esplora i corridoi. Vai al **373**.

244

Con aria seccata il grosso Assassino baffuto tira fuori i 5 pezzi d'oro, socchiudendo gli occhi allungati. Chissà come è giunto fin qui questo mongolo, ti chiedi. Probabilmente è stato reclutato da Hasan ibn as-Sabbah durante uno dei suoi lunghi viaggi. Si vede che ha voglia di non pagarti, ma a causa dei tuoi vestiti ti ha preso per uno dei maghi della Fortezza e non osa tentare di imbrogliarti. Intaschi i 5 pezzi d'oro (segnali nel Registro d'Equipaggiamento) ed esci dalla sala approfittando della confusione generale. Vai al **185**.

245

«La strada per la Fortezza di Alamuth? E così cerchi quella vecchia volpe di Hasan ibn as-Sabbah! Bene, viandante, devi andare in quella direzione!» dice il Genio, indicando l'unica pista che esce dall'oasi. Ti ringrazia per i 5 pezzi d'oro e svanisce in un vortice di fumo color smeraldo prima che tu abbia il tempo di protestare. Maledici in cuor tuo questo Genio disonesto e rimonti in sella. Vai al **154**.

246

Il misterioso liquido blu del pozzo ti affascina, e decidi di prenderne un po' anche per te. Riempi uno degli otri con quest'acqua scintillante e ne assaggi una goccia. Subito riconosci la sostanza, l'hai già trovata nel corso delle tue avventure, presso alcuni stregoni: è la preparazione di base per un gran numero di pozioni ed incantesimi. Allo stato grezzo, come adesso, è una pozione guaritrice molto efficace. Il tuo otre ne contiene due dosi. Segna sul Registro d'Equipaggiamento il frutto della tua scoperta ed esci dal labirinto. Se avevi ricevuto un incarico da un mago, vai al **599**. In caso contrario, vai al **527**.

247

Il Signore ha guidato i tuoi passi fin qui per fare del bene, e così decidi di usare il tuo potere di guarigione sul capo dei lebbrosi. Il suo corpo si risana e riprende vigore: «Grazie, viandante. Mi sono sbagliato sul tuo conto. Se hai ucciso i miei compagni, lo hai fatto solo per difenderti. Le tue intenzioni non erano malvagie, e anche se hai sbagliato, almeno hai abbreviato le loro sofferenze. Forse è meglio così . . .». Resta qualche secondo in silenzio, poi riprende: «Anch'io ho commesso un errore simile tanto tempo fa.

Venni alla Fortezza per parlare con Hasan ibn as-Sabbah, che poteva aiutarmi nella mia ricerca, e per puro caso entrai in questa sala. Inorridito dall'aspetto di questi poveretti, li attaccai e presi il contagio attraverso le ferite. Da allora, non ho più lasciato questo luogo». Le sue parole aumentano in te la vergogna per ciò che hai fatto, e vorresti chiedere umilmente perdono, ma l'uomo prosegue: «Prendi questo elmo» dice sfilandosi l'oggetto magico. «A me non serve più, la mia ricerca non ha più senso da molti anni. Ma tu non devi rinunciare. Io resterò qui: ho deciso di consacrare la mia vita alla cura dei miei compagni e, ora che sono guarito, mi sarà molto più facile. Quanto a te, sono sicuro che farai buon uso dell'elmo». Esce dall'ombra e ti porge l'elmo magico. Il suo volto esprime serenità, decisione ed energia. Ogni traccia di lebbra è scomparsa dai suoi lineamenti. Commosso, prendi congedo dal generoso cavaliere e vai al **155**.

248

«Le vostre maniere non mi piacciono affatto, guardie!» sbotti irritato. «Abbiate almeno la cortesia di rispondere!»
Seccate, le guardie puntano verso di te due lunghe lance, dalle punte affilate come rasoi. «I furfanti come te non possono entrare, dovresti saperlo. Piantala di disturbare la quiete di questo santuario o ti faremo stare zitto noi, in un modo o nell'altro». Poi si richiudono nel loro silenzio. A quanto pare la tua parola d'ordine serviva per entrare nel primo cortile, ma non nel Palazzo. Vuoi attaccare le guardie e passare con la forza (**414**) o riflettere e cercare un'altra soluzione? In questo caso, puoi dirigerti al caravanserraglio (**532**), visitare le botteghe (**300**) o avvicinarti ad un vecchio che stringe sottobraccio una tavola irta di chiodi (**422**).

249

«Splendido! Finalmente qualcuno con cui giocare!» grida il Mago. Vuoi accettare la sua offerta (**240**); indietreggiare rapidamente verso la porta (**271**); o pensi sia meglio sguainare la spada ed attaccarlo (**101**)?

250

Stappi il flacone che hai trovato nella stanza del Mastro di Caccia e versi la pozione salmastra nell'acqua della vasca. La piovra agita i tentacoli, poi si calma... Le ordini di portare in superficie l'oggetto brillante che custodisce, e la bestia, obbediente, depone ai tuoi piedi una corazza finemente lavorata, poi scivola nuovamente sul fondo della vasca. Indossi la corazza magica: aumenta di 1 il tuo punteggio di Forza per tutto il tempo in cui la porti. Fiero del tuo successo, lasci il giardino e vai ad esplorare i corridoi. Vai al **373**.

251

Finalmente sorge il sole. La notte è passata senza altri incidenti, ma la veglia prolungata ti ha affaticato: diminuisci di 1 il tuo punteggio di Vita. Sempre evi-

tando il villaggio ti dirigi verso la Fortezza, ma sfortunatamente devi abbandonare il cavallo (se lo possiedi ancora) perché d'ora in poi la strada è troppo ripida e devi proseguire a piedi. Ad ogni modo, non perdi punti di Vita (**643**).

252

Preghi in cuor tuo di non commettere uno sbaglio irreparabile e scivoli alle spalle del mago, così non potrà vederti in faccia. Sottovoce, per non attirare l'attenzione degli altri, borbotti: «Accidenti, ho dimenticato la mia borsa delle pozioni! Caro collega, non avresti una fiala da prestarmi?» Trattieni il respiro, la fronte imperlata di sudore.
Ma il mago non ti degna di uno sguardo e, senza sollevare gli occhi dai suoi scritti, infila una mano tra le pieghe della lunga veste. I secondi passano, e la tua inquietudine si fa sempre più forte, ma improvvisamente il mago tira fuori una fiala. «Tieni questa! Non mi ricordo più cosa contiene, ma ad ogni modo non ne ho bisogno». Senza voltarsi, allunga verso di te la mano ossuta. Evitando di sfiorarla, stringi forte la fiala. Lancia due dadi: se ottieni 8 o meno, vai al **213**. Se il risultato è 9, vai al **649**. Se è 10 o più, vai al **594**.

253

Sfoderi la spada e corri verso il mago, sperando di prenderlo di sorpresa. Ma il tuo avversario, conscio fin dall'inizio della tua presenza, non si degna nemmeno di guardarti e fa un gesto cabalistico nella tua direzione. Una mano invisibile ti blocca, dura come l'acciaio, poi la stanza comincia a girare. Perdi tutto il tuo equipaggiamento e ti ritrovi scaraventato in un luogo familiare: eccoti tornato a San Giovanni d'Acri, senza neppure la tua bisaccia. Torna al paragrafo **1**! Ecco cosa succede a chi importuna Abdul Al-Azhred!

254

La pianta lascia la presa e riesci a fuggire lontano da questa aberrazione della natura. L'hai scampata bella! Ti massaggi a lungo la caviglia dolorante, poi ti rimetti in cammino (**198**).

255

Getti la fiala contro il pavimento. Dai frammenti di vetro cola un liquido verdastro, ma i Ratti non ne sembrano affatto disturbati. Devi affrontarli, spada in pugno (**312**).

256

La pergamena che ti è stata donata dall'eremita è sempre nella bisaccia. Imbocchi il vicolo a destra e vai alla ricerca della casa di Shawar (**44**).

257

Decidi di esplorare l'anticamera alla ricerca di qualcosa di utile. Vicino ad una delle pareti vedi un grosso baule ed un tavolo, entrambi coperti da uno spesso strato di polvere. Vuoi frugare nel baule (**195**) o dai un'occhiata al tavolo (**45**)? Se nessuno dei due ti sembra molto interessante, esci dall'anticamera e torna al (**283**) per fare un'altra scelta.

258

La fiala si spezza sul pavimento, sprigionando un forte odore di colla! Nient'altro! Sei stato davvero un idiota: devi combattere, non hai altra scelta (**546**).

259

Una violenta scossa ti attraversa il corpo: perdi 3 punti di Vita. La botola è sempre chiusa, ma puoi ancora provare tirando la leva nera (**467**) oppure facendo forza su entrambe contemporaneamente (**439**).

260

Hai trovato un paio di babbucce durante il viaggio? Se sì, vai al **174**, altrimenti devi attraversare il ponte (**588**).

261

Raggiungi un vestibolo. Davanti a te il corridoio è chiuso da una porta, e dall'altra parte senti avvicinarsi un rumore di passi. Che siano guardie? Sul muro nord del corridoio c'è una piccola porta, dissimulata sotto una volta. La spalanchi rapidamente e sfuggi per un soffio alla pattuglia (**302**).

262

Spieghi al mercante che Slig ti ha consigliato di acquistare uno dei suoi tappeti, ma eviti con cura di menzionare la pozione di levitazione. Il viso rotondo dell'ometto si illumina alla prospettiva del guadagno: «Come desideri, signore, nella mia bottega troverai tappeti di ogni genere. Ma questi sono i più ordinari, sebbene splendidi, s'intende! I miei pezzi migliori, quelli dotati di poteri molto speciali, li tengo nel retrobottega. Vuoi vederli?»
Cosa risponderai al mercante?

Che ti accontenti di un tappeto ordinario. — Vai al **139**.
Che ti piacerebbe vedere uno di questi tappeti speciali. — Vai al **67**.

263

La via è larga e molto pulita, cosa insolita per un piccolo villaggio isolato tra le montagne. Forse la causa sta nella vicinanza della Fortezza e nel grande numero di visitatori che vi affluiscono. Numerosi negozi si affacciano sulla strada, ma è tardi e ormai sono quasi tutti chiusi. Raggiungi un grosso incrocio, dove gli ultimi mercanti stanno finendo di imballare per la notte i loro prodotti esotici. Il tuo arrivo è stato notato da uno strano tipo: «Salve, straniero!», ti apostrofa. «Cosa fai qui a quest'ora? Ormai tutti si preparano a rientrare nelle loro case. Saresti così caritatevole da offrire un bicchiere ad un povero soldato, troppo vecchio ormai per combattere?» A giudicare dalla sua voce e da come traballa, più che dall'età i suoi mali derivano dal vino. Accetti e gli offri da bere (**147**) o gli getti un'occhiata sdegnosa e continui per la tua strada (**351**)?

264

Stappi la fiala blu e getti il contenuto verso i due Assassini, ma sei maldestro ed il liquido ti finisce sugli stivali. Trattieni il fiato e resti immobile nell'ombra, aspettando di scoprire il suo effetto. Purtroppo si tratta di un potente concentrato di colla: sei completamente bloccato. Furibondo per aver sprecato un liquido così prezioso, sei costretto a restare immobile finché la colla non si dissolve, e ascolti la conversazione delle guardie (**561**).

265

La mano si adatta perfettamente. Una piacevole sensazione di calore si diffonde lentamente lungo il tuo braccio, poi in tutto il corpo. Ad un tratto un vortice di fumo biancastro si sprigiona dalla statua e prende

una forma umana: hai di fronte un Dao, uno dei più potenti genî dell'Oriente. Hai inghiottito il riso? Se sì, vai al **401**, altrimenti vai al **151**.

266

Infili al dito l'anello nero, ma non succede nulla: i sotterranei della Fortezza sono protetti contro gli incantesimi ed altre forme di magia. Il tempo stringe, devi sfoderare la spada e prepararti ad affrontare i Ramarri (**515**).

267

«Disgraziato, cosa hai fatto?» esclama il vecchio Fachiro. «Hai ucciso l'Esattore! Era un miserabile, d'accordo, e mi avvelenava l'esistenza, ma ti rendi conto dei guai che mi pioveranno addosso? Cosa ho fatto per meritare questo?» L'ingratitudine del Fachiro ti indispettisce, ma non ha tutti i torti. Proponi di nascondere il cadavere in un vicolo vicino, ed il vecchio approva l'idea. Metti in pratica il piano senza perdere un secondo, ma quando torni indietro il Fachiro non ti lascia neppure mettere piede sulla soglia. «Non voglio aver nulla a che fare con te, straniero, è troppo rischioso. Comunque puoi trovare ciò che cerchi, qualsiasi cosa sia, nella bottega dell'alchimista qui accanto, quella con la facciata bianca. Addio, straniero. Voglia il cielo che le nostre strade non si incrocino mai più!» Prendi congedo dal vecchio egoista e rifletti sul suo consiglio (**300**).

268

Il suono stridulo del flauto rimbalza sulle pareti ed echeggia in tutta la galleria, ma i Ratti, per nulla disturbati, continuano ad avvicinarsi e ghignano divertiti. Non hai altra scelta: devi combattere! Vai al **495**.

269

La porta da cui sei entrato si richiude alle tue spalle. Sei in una vasta sala scavata nella viva roccia che contiene solo un idolo pagano, mezzo Ratto e mezzo Ramarro. Non c'è traccia di alcun passaggio di accesso alla Fortezza di Alamuth. Osservi il pavimento rivestito di piastrelle multicolori: sono disposte in modo da formare un intricato disegno, le cui linee convergono tutte verso l'idolo. La soluzione del mistero si nasconde di certo là! Quale percorso vuoi seguire per avvicinarti all'idolo?

Le piastrelle grigie?	Vai al **518**.
Le piastrelle verdi?	Vai al **576**.
Le piastrelle rosse?	Vai al **427**.
Le piastrelle nere?	Vai al **417**.

270

Ahimè, non hai tenuto conto della giustizia sbrigativa che regna in queste contrade! Le guardie, dopo averti immobilizzato, ti conducono in un grande edificio dall'aspetto sinistro. Uno di essi prende da una tasca un pesante mazzo di chiavi, apre una massiccia porta di ferro e ti dà un violento spintone, senza neppure curarsi di toglierti la spada e la bisaccia. Cadi sulla paglia umidiccia di una segreta. C'è un odore insopportabile, gemiti e lamenti riempiono l'aria. Hai trovato la lampada di Aladino? Allora vai al **153**. In caso contrario, vai al **507**.

271

Chissà a cosa si riferisce il Mago? Preferisci non scoprirlo ed esci dalla stanza mormorando delle scuse. Shawar ti lancia un'occhiata triste: «Peccato!» sospira. Dove vuoi andare adesso?

Dallo Speziale?	Vai al **610**.
Alla locanda?	Vai al **223**.
Alla casa isolata?	Vai al **581**.
Lasci il villaggio?	Vai al **612**.

272

Fai scivolare 1 pezzo d'oro nella fessura (cancellalo dal Registro d'Equipaggiamento). Dalla macchina esce un rumore di ingranaggi in movimento, poi una coppa cade nella nicchia in basso e si riempie di liquido chiaro e schiumoso. Dopo aver versato le ultime gocce, il marchingegno tace nuovamente. Vuoi prendere la coppa e bere il misterioso liquido (**410**) o ti allontani senza toccare nulla (**553**)?

273

Versi la polvere gialla nel palmo della mano e la soffi contro il mostruoso animale. Il Mastino si rizza sulle zampe posteriori pronto a balzare, ma all'improvviso cade in un sonno profondo! Gli hai somministrato un potente sonnifero. Getti un'ultima occhiata al canile, poi esci alla svelta dalla stanza. Vai al **509**.

274

Introduci la chiave di giada nella serratura e giri con forza. Con un rumore di vetro spezzato, la chiave si frantuma ed una delle schegge ti si infila nella carne: perdi 1 punto di Forza. Cancella la chiave di giada dal Registro d'Equipaggiamento, poi vai al **445** e scegli di nuovo.

275

Cosa vuoi fare?

Riposarti alla locanda.	Vai al **223**.
Esplorare la casa isolata.	Vai al **581**.
Lasciare il villaggio.	Vai al **612**.

276

Stappi il flacone vicino alla bocca della piovra: il potente veleno contamina all'istante tutta l'acqua del bacino, e la piovra si contorce in preda al dolore in una nube d'inchiostro nero. Tuttavia non riesci ad evitare di ingerire un po' d'acqua avvelenata attraverso le narici: perdi 4 punti di Vita. Ti aggrappi faticosamente al bordo della vasca ed aspetti che l'acqua ridiventi limpida, poi ti rituffi per impadronirti dell'oggetto brillante. È la corazza magica di cui avevi bisogno! Vai al **243**.

277

Tenti di accordarti con i Troll: «Un combattimento sarebbe svantaggioso sia per me che per voi!» esclami. I Troll sembrano d'accordo, ma una fiamma di cupidigia accende i loro occhi bovini. Forse stanno pensando di raggirarti, malgrado la sincerità della tua offerta. Cosa vuoi proporre?
Loro sembrano piuttosto interessati al tuo cavallo: «Per sfuggire alla collera di Ley e Bus, guardiani del ponte di Alazar, dovrai rinunciare al tuo cavallo, buon uomo! Così potrai attraversare il ponte senza perdere la vita! Ah, ah!» Questi bricconi si prendono gioco di te, un crociato di re Riccardo! Vuoi inghiottire in silenzio questi insulti e cedere il tuo fedele corsiero (**168**), oppure il tuo orgoglio di cavaliere non tollera l'oltraggio e decidi di dar loro una lezione (**609**)?

278

Nel cofanetto trovi della polvere defogliante: il suo effetto è devastante, ma ce n'è così poca che potrai utilizzarla solo una volta. Ringrazi Shawar per il dono e vai al **208**.

279

Lo Speziale si gira verso di te. «Suppongo che tu voglia penetrare nella Fortezza per parlare con il vecchio Hasan ibn as-Sabbah. Voglio farti un altro favore: la parola d'ordine . . . I miei giorni sono contati, e non perdo nulla a rivelarti questo segreto. D'altronde, qualsiasi ubriacone del luogo te la rivelerebbe in cambio di un bicchiere di vino . . . Alla prima porta, quella della cinta esterna, la guardia ti fermerà. Digli solo: Samarcanda. Ti lascerà passare senza alcuna difficoltà. Ma vedo che è tardi, devi essere distrutto dalle fatiche del viaggio. Vuoi mangiare e passare la notte nel mio modesto alloggio?» Se accetti, vai al **465**. Altrimenti, ringrazia lo Speziale per la preziosa informazione ed esci. Puoi andare alla locanda (**223**), alla casa del Mago (**338**), verso la costruzione isolata sull'altro lato della piazza (**581**) oppure lasci il villaggio (**612**).

280

Questa è l'occasione buona per usare il tuo potere d'influenzamento! Lentamente lasci fluire la tua capacità verso i due avversari a braccio di ferro.
Lancia due dadi: se il risultato è 10 o meno, l'incantesimo è riuscito. Se hai scommesso con il sergente delle guardie, vai al **543**. Se hai scommesso con il furbo apprendista stregone, vai al **506**.
Se ottieni 11 o 12, l'incantesimo è riuscito solo a metà perché la folla ti impediva parzialmente la vista e interferiva sul tuo campo d'azione. In questo caso, getta nuovamente i dadi. Se il risultato è pari, vai al **506**; se è dispari, vai al **543**.

281

Prendi il mazzo di chiavi e lo soppesi: hai la netta sensazione che ti sarà utile tra non molto. Soddisfatto, esci nel corridoio (**336**).

282

Nel bel mezzo della notte senti avvicinarsi un rumore di passi. Raccogli in fretta le tue cose e ti nascondi nel folto della macchia: un gruppo di uomini in armi passa accanto a te e si ferma proprio nel punto in cui stavi riposando. Discutono tra loro a bassa voce. Non riesci ad afferrare ciò che dicono, ma tiri un

grosso sospiro di sollievo appena si rimettono in marcia. Temendo che facciano ritorno, eviti di fare il minimo rumore e resti sveglio, con le orecchie ben tese. Vai al **251**.

283

Ti chiudi la porta alle spalle e ti dirigi verso est, in corrispondenza della facciata della Fortezza. Raggiunta un'anticamera, ti guardi intorno: davanti a te c'è un corridoio chiuso da una porta, e un'altra porta si apre su ciascuna delle due pareti. Quella di sinistra, è marchiata con una testa di cane; quella di fronte è rinforzata da barre di ferro. Vuoi ispezionare l'anticamera (**257**) o proseguire lungo il corridoio? In questo caso, quale porta aprirai?

Quella di destra.	Vai al **452**.
Quella di sinistra.	Vai al **600**.
La porta in fondo.	Vai al **261**.

284

I Ratti giacciono a terra. Uno di loro ha una chiave d'argento, appesa al collo con una catena riccamente lavorata. La prendi? Se sì, vai al **575**. In caso contrario, vai al **534**.

285

Con un gesto brusco il capo ti torce il polso. Hai commesso una grave mancanza! «Tu, un nuovo fratello, come osi tentare di impadronirti della sacra chiave del tuo popolo?» grida. Non ti resta che sfoderare la spada ed affrontare gli altri tuoi simili (**370**).

286

Sproni il cavallo verso la pista di sinistra. Parecchie ore più tardi attraversi delle colline basse e brulle. Sei riuscito a dormire stanotte? Se sei rimasto sveglio perdi 2 punti di Vita, perché la fatica comincia a farsi sentire pesantemente. Se non hai neppure mangiato, perdi altri 2 punti di Vita: la fame ti attanaglia crudelmente le viscere. Le colline lasciano il posto ad un deserto di sabbia che si estende a perdita d'occhio; prosegui la cavalcata sotto il sole cocente, e finalmente raggiungi un'oasi battuta dai venti. Un gruppetto di palme circonda un solitario pozzo a bilanciere, o *chaduf*. Cosa vuoi fare?

Ti avvicini al pozzo.	Vai al **646**.
Fai bere il cavallo.	Vai al **32**.
Prosegui per la tua strada.	Vai al **154**.

287

Davanti a te c'è un ponte: se non hai attraversato il fiume, vai al **588**; altrimenti vai al **459**.

288

Bevi avidamente il liquido, e l'effetto è immediato: senti le tue orecchie riprendere il loro aspetto normale e riacquisti il punto di Vita che avevi perso. Vai al **275**.

289

Di qui è passato qualcosa di molto grosso. L'erba è appiattita e ricoperta di una sostanza simile alla colla, i rami sono spezzati di netto. Sguaini la spada, pronto a tutto, ed avanzi verso un grosso cespuglio. C'è qualcosa, lì dietro, che sta raschiando a terra con un rumore sordo. Cosa vuoi fare?

Scosti i rami del cespuglio per scoprire l'origine del rumore.	Vai al **526**.
Lasci perdere e torni sul sentiero.	Vai al **634**.

290

Il tuo rifiuto irrita fortemente il Ratto. «Siamo lieti della tua visita, viandante, ma la tua presenza qui è durata anche troppo. Devi rimetterti in cammino. Prima di partire, l'usanza vuole che tu faccia un dono al nostro popolo, che ti ha accolto facendoti grazia della vita». Sette contro uno! Non puoi affrontarli, devi fare ciò che ti dice. Dai al Ratto uno degli oggetti che porti con te e cancellalo dal Registro d'Equipaggiamento. Se non ne hai, offrigli la borsa dell'oro. Se hai finito anche questo, dagli la tua bisaccia. Ma attenzione! D'ora in avanti potrai portare con te solo due oggetti alla volta: le tue tasche non possono contenere di più. Vai al **493**.

291

Ti lanciano un'occhiata diffidente, ma non sembrano avere intenzioni ostili. Il sergente avanza di qualche passo: «Per quale ragione ti trovi qui a quest'ora così tarda, straniero?» chiede. Lo rassicuri ancora sull'onestà delle tue intenzioni, ma cosa rispondi? Che stai cercando Shawar, il Mago (**320**), la bottega dello Speziale (**349**), la casa di Hassidin (**175**) o la migliore locanda del villaggio (**118**)?

292

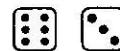
Raggiungi la breccia. Le grosse pietre della muraglia formano una specie di scala, difficile da salire e piuttosto precaria, ma percorribile. Felice per questa opportunità inaspettata risali il mucchio di detriti, ma appena metti piede su una pietra più piatta delle altre senti un brontolio sordo. Hai messo in moto la trappola che Hasan ibn as-Sabbah ha preparato per gli intrusi troppo audaci! Una pietra del peso di una tonnellata ti rotola addosso, e muori schiacciato alle porte della Fortezza di Alamuth . . .

293

Aspetti la fine della cerimonia nascosto in un angolo buio del corridoio. I fedeli si disperdono e lasciano la sala attraverso le porte laterali. Sai già che devi affrontare Thalos, la statua vivente, se vuoi accedere alla torre di Hasan ibn as-Sabbah: sarà un combattimento molto difficile. Ora che il tempio è completamente vuoto, entri senza far rumore e scivoli dietro una tenda di seta scarlatta. Cosa vuoi fare?

Sguaini la spada e sfidi Thalos.	Vai al **503**.
Vai al centro della sala ed aspetti.	Vai al **402**.

294

La pista si allarga, e i tuoi timori svaniscono rapidamente. Viaggi per lunghe ore senza altre difficoltà. Hai mangiato ieri? Se non hai pensato a rifocillarti, la fame ti tortura lo stomaco e perdi 2 punti di Vita. Se non hai neppure dormito, perdi altri 2 punti di Vita. Il sole scende rapidamente all'orizzonte, devi trovare un riparo per accamparti. Improvvisamente alla tua destra risuonano dei sibili acuti, ma una collina ti impedisce di capire l'origine esatta di questi suoni. Ascolti meglio: ora ti sembra di sentire anche

dei lamenti. Forse qualcuno ha bisogno del tuo aiuto, pensi, e vai a vedere di cosa si tratta (**637**). Oppure ritieni che nulla debba interrompere la tua ricerca, e tiri diritto? In questo caso lasci questi luoghi più in fretta che puoi (**416**).

295

La tua irruzione nella sala getta nel panico quattro Ramarri, che si precipitano verso una porta in fondo alla sala e fuggono via. Speriamo che non tornino a dare man forte ai loro compagni! Sguaini la spada e ti prepari a combattere, affrontando i Ramarri uno alla volta.

1° Ramarro	Forza 8	Vita 12
2° Ramarro	Forza 6	Vita 10
3° Ramarro	Forza 7	Vita 10

Se vinci, vai al **66**.

296

I corpi inerti dei due complici del mercante giacciono al suolo, ed il loro sangue cola sul prezioso tappeto. Asciughi la lama su una pezza di stoffa e ti guardi intorno cercando di distinguere la sagoma massiccia di Mok'Het. I tuoi occhi sono ormai abituati all'oscurità, e lo vedi subito, accucciato dietro una pila di tessuti. Lo afferri per i vestiti e gli punti la spada alla gola. «Parla, traditore!» gridi al mercante terrorizzato. «Hai finito di farti beffe di me! Se non vuoi fare la fine degli altri due, dimmi dov'è questo famigerato tappeto volante . . . se esiste! Altrimenti . . .» Stremato dalla paura, livido e sudato, il mercante punta il dito grassoccio verso un tappeto che giace seminascosto in un angolo della stanza: balbettando giura che si tratta del tappeto che cerchi. Dopo avergli promesso una morte molto lenta e dolorosa, caso mai stesse ancora mentendo, lo stordisci ed esci dalla bottega, abbandonandolo alla sua sorte. Vai al **176**.

297

Sei in una grande galleria dalle pareti umide e polverose, e avanzi a tentoni nell'oscurità più completa. Non riesci a capire dove ti trovi esattamente, ma questo scenario da incubo claustrofobico ti sembra mille volte meglio di tutto quello che hai passato finora. Stringi l'impugnatura della spada per farti coraggio e prosegui diritto (**656**).

298

Travestito da guardia, ma senza abbandonare la tua preziosa bisaccia e l'oro, raggiungi gli altri Assassini. Sono tutti e quattro ubriachi, sebbene un po' meno di quello che hai ripulito, ma ti guidano senza inconvenienti all'interno della Fortezza. Eccoti qui, finalmente! Stenti a crederci, ma l'astuta beffa ti ha dato via libera. Oltrepassi il posto di guardia della torre est, poi pianti in asso la compagnia, lasciando

procedere le guardie da sole. Dall'angolino in cui ti sei riparato si intravede una scala a chiocciola che risale all'interno del palazzo. La imbocchi senza far rumore e raggiungi un corridoio. Rifletti un attimo per orientarti: se giungi da est, questo passaggio corre lungo la facciata del palazzo, e tu devi arrivare al centro, alla torre di Hasan ibn as-Sabbah. Devi trovare un modo per avvicinarti! Continui a salire la scala e sbuchi all'improvviso in una sala piena di guardie. Resti nell'ombra, al riparo dell'entrata, e osservi la scena: dieci guardie stanno dormendo su brande e paglièricci, e tutti hanno al fianco un libro di preghiere. Altri due Assassini sono svegli e discutono. Cosa fai?

Attraversi la stanza tenendoti nella zona d'ombra?	Vai al **24**.
Vuoi usare uno degli oggetti che tieni nella bisaccia?	Vai al **94**.
Resti nascosto ed ascolti la conversazione?	Vai al **561**.

299

L'oscurità adesso è totale, e batti improvvisamente i piedi contro il fondo del pozzo. I tuoi passi provocano uno strano suono, una specie di risucchio: stai camminando su una materia spugnosa. Se non hai una torcia, perdi 1 punto di Forza finché resti in questo sotterraneo. L'atmosfera si fa più respirabile via via che avanzi a tastoni in un largo corridoio, ma forse è solo perché ti stai abituando . . . A pochi metri da te c'è una massa luminescente, e dal fondo del corridoio giunge un secco ticchettio, insieme al suono aspro di qualcosa che sfrega contro la roccia. Cosa fai?

Ti nascondi?	Vai al **573**.
Ti avvicini alla sorgente luminosa per vedere di cosa si tratta?	Vai all'**84**.

300

Raggiungi i negozi a ridosso della parete est della Fortezza e ti guardi intorno. Due di essi ti sembrano più interessanti delle solite botteghe di spezie o cibarie. All'interno della prima, quella con la facciata bianca, si intravede un gran numero di fiale e flaconi allineati su vecchi scaffali appoggiati alle pareti. Oltrepassata questa, ce n'è una ricolma di stoffe colorate e tappeti di tutti i tipi. Il mercante non si vede, ma lo senti discutere nel retrobottega. Vuoi entrare:

Nella bottega bianca?	Vai al **204**.
Dal venditore di tappeti?	Vai al **233**.

301

«Shangri-La? Cerchi quindi l'immortalità, temerario viandante! Ma sappi che neppure io so dove si trova questo regno incantato!» dice sogghignando il Genio, poi ringrazia per i 5 pezzi d'oro e svanisce in un vortice di vapore color smeraldo prima che tu abbia il tempo di protestare. Rimonti in sella imprecando a denti stretti. Vai al **154**.

302 - *In fondo alla stanza uno strano personaggio è immerso nello studio di alcune formule magiche*

302

Sei in una vasta sala di studio. Le pareti sono interamente ricoperte di scaffali di legno lavorato, ricolmi di libri antichi. Altri scaffali, contenenti fiale e storte di vetro colorato adornano un altro lato della stanza. Nel centro, seduto ad una scrivania, c'è un Arabo completamente immerso nello studio di un grosso libro di magia. Ogni tanto, annota qualcosa con una lunga penna d'oca: intuisci che si tratta di un mago di altissimo livello. Non ha prestato la minima attenzione al tuo ingresso nella stanza. Cosa vuoi fare?

Attaccarlo?	Vai al **253**.
Scusarti per l'intrusione?	Vai al **329**.
Uscire dalla porta?	Vai al **122**.

303

Lo spaventoso animale si lancia all'attacco, ma riesci ad afferrargli il muso e gli versi in bocca la pozione di Abdalsan. Perdi 2 punti di Vita per il morso del Mastino, ma l'animale cade a terra in preda alle convulsioni, fulminato dal veleno. Lanci un'ultima occhiata al canile, poi ti allontani alla svelta per non rischiare di incontrare il Mastro di Caccia. Vai al **509**.

304

Lo Speziale ti osserva mentre fai scivolare la fiala nella bisaccia. Riflette un istante, poi aggiunge: «Se lo desideri, posso cederti un'altra delle mie preparazioni». Soffia via la polvere da tre flaconi colorati e li poggia davanti a sé. «Sfortunatamente ho dimenticato a cosa servono. Comunque uno di questi ti costerà solo un pezzo d'oro». Quale fiala prendi?

La blu? Vai al **48**.
La gialla? Vai al **622**.
La verde? Vai al **494**.

Se hai finito il denaro, o preferisci non sprecarlo con un oggetto di cui non conosci l'uso, vai al **279**.

305

Tiri fuori la lampada di Aladino e la sfreghi. Non succede nulla: il Genio non può uscire dalla lampada sott'acqua. Nel frattempo, la piovra ti ha assestato un colpo con i tentacoli velenosi: perdi 2 punti di Vita. Torna al **335**, e affronta il mostro con spada o pugnale.

306

Stappi il flacone e ti versi il contenuto sulla testa. La polvere fine ti fa starnutire, ma continui a massaggiarti le orecchie. Improvvisamente cadi in ginocchio, poi finisci lungo disteso nel fango: hai appena inspirato un potente sonnifero. Vai al **380**.

307

Un'enorme massa bianca esce dall'oscurità, proiettando un alone di luce fosforescente. Il corpo della mostruosa scolopendra ingombra quasi del tutto il passaggio. Si avvicina con sorprendente agilità, sbattendo le mandibole e dondolando la testa. Sei costretto ad affrontare questo animale gigantesco.

Becchino delle Caverne	Forza 11	Vita 14

Se vinci, vai al **218**.

308

Ti fidi del tuo istinto e non desisti. Dopo qualche secondo, Abdul Al-Azhred scoppia in una risata fragorosa, poi batte le mani e subito il Demone svanisce. Era veramente un'illusione! Avevi visto giusto. Vai al **669**.

309

Sai bene che gli Gnomi sono creature perfide. Se Hasan ibn as-Sabbah li ha rinchiusi qui, aveva certamente le sue buone ragioni! Decidi di abbandonarli alla loro sorte, anche perché il Maniscalco potrebbe tornare da un momento all'altro. Volti loro le spalle, e subito le loro preghiere lamentose si trasformano in insulti e grida piene d'odio. Hai già posato la mano sulla maniglia della porta, ma un pannello di legno appeso lì accanto attira la tua attenzione. Accanto alla chiave che apre le catene degli Gnomi c'è un altro mazzo, composto di tre chiavi: una di pietra verde, senza dubbio giada, la seconda di bronzo, e l'ultima forgiata con un metallo sconosciuto. Puoi prendere queste chiavi prima di uscire dalla fucina (**281**) o tornare direttamente nel corridoio e riprendere l'esplorazione (**336**).

310

Il tuo campione ha perso. Imprechi in cuor tuo contro la cattiva sorte e cedi all'apprendista stregone, che aspetta avidamente a mani tese, uno dei tuoi og-

312 - *Accetti il combattimento e affronti gli Uomini-Ratto*

getti magici (cancellalo dal Registro d'Equipaggiamento). Questo inutile giochetto ti è costato troppo, pensi, e lasci infuriato la sala piena di guardie. Vai al **185**.

311

Il mattino seguente attraversi a cavallo San Giovanni d'Acri e raggiungi la porta della città. Al tuo passaggio la gente si ferma: alcuni ti rivolgono un cenno di saluto, altri lanciano occhiate piene d'odio. Le guardie che sorvegliano l'ingresso della città, stupite di vederti ancora qui dopo la partenza di re Riccardo, ti augurano buon viaggio. Ben presto la città è solo un punto lontano all'orizzonte, dietro di te. La strada ora si biforca: da un lato prosegue attraverso la pianura, dall'altro si inoltra in un gruppo di colline. Imbocchi la strada che va:

A sinistra verso le colline? Vai al **286**.
A destra nella distesa rocciosa? Vai all' **85**.

312

La tua irruzione provoca la fuga precipitosa di quattro Ratti, che escono da una porta in fondo alla sala. C'è da augurarsi che non tornino, almeno finché affronti i loro compagni. Sguaini la spada e ti prepari a combattere: affronterai un avversario alla volta.

Primo Ratto	Forza 8	Vita 12
Secondo Ratto	Forza 6	Vita 10
Terzo Ratto	Forza 7	Vita 10

Se vinci, vai al **284**.

313

Avanzi lentamente, ma dopo pochi passi già non riesci più a mantenere l'equilibrio: hai sottovalutato la forza della corrente, e adesso il fiume ti trascina qua e là. Un sasso ti rotola sotto i piedi e cadi in una profonda buca. Il peso dell'armatura ti impedisce di tornare in superficie, e nonostante gli sforzi che fai per liberartene resti sott'acqua troppo a lungo: la provvista d'ossigeno nei polmoni si esaurisce rapidamente, ormai le ultime bolle d'aria stanno sfuggendo dalle tue labbra esangui. Il tuo cadavere enfiato non tornerà mai più in superficie . . . La tua avventura finisce qui.

314

Il tuo occhio esercitato ha intravisto un oggetto seminascosto dal terriccio. Tendi la mano per raccoglierlo, ma il terreno intorno frana e il cavallo si impenna nitrendo. Ti aggrappi con forza per non cadere d'arcione, e vedi l'oggetto sparire in una fessura. Qual è la causa di tutto questo trambusto?
Lancia due dadi: se il risultato è inferiore o uguale a 4, vai al **35**. Se è 5, 6, 7 o 8, vai al **152**. Se è 9 o più, vai all'**80**.

315

Vuoi usare una delle pozioni che ti ha dato lo Speziale? Quale scegli:

La blu?	Vai al **596**.
La gialla?	Vai al **479**.
La verde?	Vai al **148**.

Se non possiedi neppure una di queste fiale, o se preferisci non correre rischi inutili, sguaina la spada e vai al **295**!

316

Devi affrontare il Cappuccio a mani nude. A tentoni infili le dita in questa massa nerastra e viscosa. È fredda e appiccicosa, ti senti sopraffare dalla nausea: riuscirai a superare una simile prova? Getta un dado per determinare le probabilità di riuscita. Se ottieni un numero pari, vai al **433**; se è dispari, vai al **653**.

317

La Chiocciola secerne una bava corrosiva per digerire meglio il cibo. Appena ti avvicini scuote le sue mazze per spaventarti, proiettando nello stesso tempo alcune gocce di questa sostanza opaca. Sarai così fortunato da evitarle? Lancia un dado: se il risultato è 5 o 6, vai al **456**. Con tutte le altre cifre, vai al **550**.

318

A prezzo di grossi sforzi riesci a tirarti fuori dall'acquitrino, ma perdi 3 punti di Vita. Ora avanzi con estrema prudenza, e arrivi davanti al chiosco (**586**).

319

Il numero ottenuto rappresenta i punti di Vita che perdi per le bruciature del veleno. E ora, prosegui lungo l'argine (**287**).

320

«Troverai la dimora di Shawar proseguendo in questa direzione per altri duecento metri, straniero» dice indicandoti la strada da seguire. Lo ringrazi per l'informazione e ti allontani dalla pattuglia. Vai al **351**.

321

Ruotando sul proprio asse, il globo emana una luce accecante. Chiudi gli occhi, ma puoi sentire il tonfo sordo dei corpi dei Ratti che crollano al suolo. L'effetto del globo ipnotico è fulminante. Vai al **231**.

322

Un po' sbalordito, l'Orco si guarda intorno alla ricerca di questo ipotetico prigioniero. Ma prima che abbia il tempo di fiutare l'inganno, sfoderi il pugnale e glielo affondi nella nuca. Nessuna esitazione, un simile carnefice merita bene la morte! Vai al **62**.

323

Mentre la statua si mette in movimento, noti al centro del suo torace una fessura intagliata in un massiccio blocco di giada. Sembrerebbe una serratura, fatta apposta per la tua chiave di giada. Subito un'intuizione ti attraversa la mente: la chiave serve a fermare la statua! Ogni volta che vincerai un assalto nel corso del duello, sottrai normalmente i danni inflitti al tuo avversario, poi lancia una seconda volta i dadi: se il risultato è 11 o 12, vorrà dire che approfittando di un colpo ben riuscito hai infilato la chiave di giada nel petto di Thalos. Subito la statua si immobilizzerà e potrai considerare finito il combattimento **(149)**. Ma adesso la statua vivente si avvicina a grandi passi roteando le braccia. Torna velocemente al **503** e combatti!

324

Sguaini la spada e ti prepari a lanciare la sfida alla gigantesca guardia, ma non ne hai il tempo: il tuo avversario si precipita gridando all'attacco, con una luce folle negli occhi!

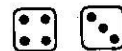
Guardia	Forza 8	Vita 12

Dopo il primo assalto, vai all'**83**.

325

Dopo un'ultima bevuta le quattro guardie si alzano ed escono dalla taverna, ma la quinta, quella più ubriaca, indugia ancora al tavolo. Vuoi seguire alla svelta le altre **(540)** o preferisci aspettare qualche istante **(210)**?

326

Con questo tappeto magico ti senti capace di tutto! Che senso ha atterrare all'altezza della torre di guardia quando puoi raggiungere direttamente il rifugio di Hasan ibn as-Sabbah? Ma appena ordini di salire ancora, il tappeto si affloscia come se avesse perso i poteri magici e cade in picchiata. Sei a quasi dieci metri d'altezza! La caduta sarebbe mortale, ma fortunatamente il tendone teso sopra una delle finestre della torre attutisce la caduta, e scivoli indenne sulla sabbia. Preoccupato, ti guardi intorno sperando che nessuno abbia notato quello che è successo. La caduta ti ha profondamente scosso: perdi 3 punti di Vita. Raccogli in fretta il tappeto che giace poco distante. Adesso vuoi salire fino alla torre ovest **(512)** o tenti nuovamente di raggiungere il torrione del Vecchio della Montagna **(242)**?

327

Arrivi al limitare della foresta. Di fronte a te c'è un ponte di legno che attraversa un largo fiume dalle acque chiare e profonde. Verso destra, l'altra riva è parzialmente nascosta da una fitta foschia. Vai al **260**.

328

Se non hai portato una torcia, perdi 1 punto di Forza finché non fai ritorno in superficie. Avanzi con precauzione, ma dopo pochi metri ti accorgi di essere in una galleria cieca: il passaggio è sbarrato da un muro, anche se . . . Forse non è un muro, c'è una leva sulla tua sinistra. Inoltre l'umidità ha reso la corda scivolosa, non puoi più risalire e dirigerti alla Fortezza. Cosa vuoi fare?

Tiri la leva e vedi cosa succede? — Vai al **415**.
Torni indietro e continui la discesa nel pozzo? — Vai al **69**.

329

Con un colpo di tosse avvisi il mago della tua presenza, poi ti scusi a bassa voce, precisando che non volevi affatto disturbare i suoi studi. Il mago ti lancia un'occhiata maliziosa: «Credi forse che non mi fossi accorto di te, viandante? Non per niente sono il grande mago Abdul Al-Azhred. E non venirmi a dire che la tua presenza qui è casuale. Cosa cerchi nella Fortezza di Alamuth?» Cosa risponderai?

Spieghi lo scopo della tua ricerca? — Vai al **34**.
Inventi una scusa qualsiasi? — Vai al **193**.

330

Uno dei lebbrosi, un uomo famelico dalle unghie lunghe e sporche, con il viso atrocemente deformato, ti morde selvaggiamente. Lo respingi con un colpo di spada, ma troppo tardi! La malattia si infiltra già sotto la tua pelle: hai contratto la lebbra. Dovrai trovare alla svelta un modo per curarti, o il male ti sarà fatale. Torna al **74** per finire il duello, ma ricordati della minaccia che pende sul tuo capo.

331

Alla parola «speziale», i Folletti ti guardano ammirati: considerano il tuo sapere nettamente superiore al loro, e ti lasciano gironzolare nel giardino botanico a piacere. Il problema è che in realtà hai una conoscenza molto vaga di piante medicinali, e non riesci a trovare nulla di utile. Meglio andarsene alla svelta (**203**).

332

Il Fachiro, che si era tenuto a distanza di sicurezza, si avvicina premuroso: «Grazie, amico. Raramente nella mia vita ho trovato persone altrettanto generose. Una forza superiore ha guidato i tuoi passi fin qui, lo sento, e i tuoi scopi sono sicuramente nobili. Non voglio quindi trattenerti ancora con i miei tediosi racconti. Ma prima che le nostre strade si dividano, voglio farti dono di uno dei segreti che mi hanno reso famoso nelle terre d'Oriente». Il Fachiro apre un grosso cofano e tira fuori un semplice rotolo di corda: «Questa corda non è magica, amico, ma se ne avrai bisogno la vedrai alzarsi verso il cielo, dritta e solida come una sbarra di ferro. Dovrai solo mormorare queste parole segrete . . .». Ed il vecchio Fachiro si china e sussurra al tuo orecchio una formula

cabalistica che ti permetterà di far sollevare la corda. Aggiungi questa fune incantata agli altri oggetti in tuo possesso. «E adesso salutiamoci, amico mio» sospira il Fachiro. «Che la fortuna ti sia amica». Lo ringrazi calorosamente e prendi congedo. Vai al **41**.

333

Se i sensi dell'Assassino sono sufficientemente annebbiati, forse prenderà per buona la tua risposta: quindi borbotti qualcosa riguardo ad un affare urgente che devi sbrigare. La guardia non presta attenzione a ciò che dici e ti invita a sedere offrendoti il narghilè. Esiti un attimo, poi accetti ed aspiri una lunga boccata. Di colpo la stanza si riempie di una nebbiolina rosata, simile ad una tela di ragno. Suoni e colori si amplificano terribilmente. Rimpiangi amaramente di aver accettato l'offerta della guardia: perdi 3 punti di Forza, ma li riacquisterai dopo il prossimo combattimento. Ma, fatto ancora più grave, i tuoi sensi sono talmente offuscati che dovrai scegliere a casaccio le prossime tre azioni. Lancerai un dado: se hai due possibilità, un numero pari ti obbligherà a scegliere la prima, uno dispari la seconda. Se ne hai tre, con 1 e 2 sceglierai la prima, con 3 o 4 la seconda, con 5 o 6 la terza. Dopo che avrai utilizzato questo sistema per tre volte, recuperi la lucidità e sei di nuovo capace di scegliere liberamente cosa fare. Ora decidi di lasciare la sala d'armi. La guardia si è addormentata e russa sonoramente. In fondo alla stanza ci sono due porte. Quale apri?

Quella di sinistra?	Vai al **73**.
Quella di destra?	Vai all' **89**.

334

Cammini lungo il bordo del bacino, contemplando il getto placido delle fontane di marmo. Scruti nell'acqua per cercare di scoprire cos'è quell'oggetto brillante, ma è troppo affondato nella sabbia e non riesci a distinguere nulla che possa rivelarne la natura. Avanzi ancora di qualche passo, ma hai la sensazione di essere osservato. Ti volti di scatto: un occhio enorme sul fondo del bacino si richiude, ma non sei sicuro di averlo visto veramente. Che si tratti di un'illusione ottica? Cosa farai adesso?

Ti tuffi nell'acqua?	Vai al **429**.
Provi ad afferrare l'oggetto con la spada?	Vai al **221**.
Lasci il giardino ed esplori uno dei corridoi?	Vai al **373**.

335

Il brusco cambiamento di situazione ti prende alla sprovvista: barcolli agitando le braccia ma non riesci a riguadagnare l'equilibrio e cadi nell'acqua. La piovra svolge i suoi tentacoli e ti trascina verso la bocca velenosa. Se hai una daga o un pugnale, vai al **531**. Se pensi che uno degli oggetti in tuo possesso possa aiutarti, vai al **18**. Altrimenti, dovrai affrontare la piovra con il punteggio di Forza dimezzato, perché combatti sott'acqua.

Piovra Velenosa — Forza 16 — Vita 6
Modificazione-danno: + 1

Per ogni 6 che ottieni lanciando i dadi, sottrai immediatamente 2 punti di Forza al polipo: sei riuscito a tagliare uno dei suoi tentacoli. Ma se non riesci ad

annientare il mostro in due assalti, i tuoi polmoni cedono per la mancanza d'ossigeno e muori annegato. La piovra divorerà il tuo cadavere. Se vinci, vai al **243**.

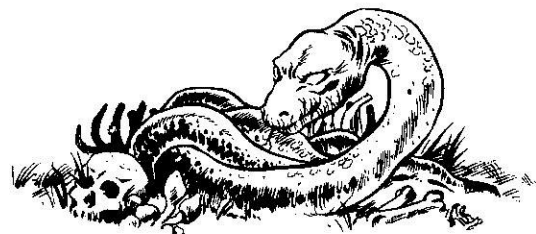
336

Vuoi continuare ad esplorare il corridoio ovest (**123**) o preferisci, se non l'hai già fatto, esplorare il corridoio est (**189**)? A meno che tu non decida di raggiungere il giardino, se non l'hai già visitato (**113**).

337

Tiri fuori il veleno di Abdalsan, pensando a come usarlo da questa distanza. Se hai un arco e delle frecce, o due coltelli da lancio, rivesti la punta di queste armi con il veleno e le lanci contro le guardie. Cancella gli oggetti utilizzati dal Registro d'Equipaggiamento. L'effetto è istantaneo e gli Assassini crollano fulminati (**474**). Se non hai né frecce né coltelli, torna al **298** e fai un'altra scelta, perché il veleno non ti serve a nulla in questa situazione.

338

Le mura della casa sono ricoperte di uno spesso strato di vernice gialla, scrostata qua e là e scolorita dalle intemperie. Intorno aleggia un odore fortemente muschiato che ti è sconosciuto. Osservi a lungo i simboli cabalistici sopra lo stipite, ma il loro significato ti sfugge. Spingi piano la porta, e getti un'occhiata alla stanza. Diverse carogne di pipistrello pendono dal soffitto, con le ali spalancate. Le pareti sono ricoperte di scaffali pieni di vecchi libri di magia ammuffiti, pergamene accartocciate, fiale e vasi misteriosi. Sei penetrato nella casa di Shawar il Mago. Hai ricevuto una pergamena da un vecchio eremita? Se sì, vai al **437**. In caso contrario, vai al **249**.

339

Non osando neppure respirare, ti avvicini alla sagoma ricurva del mago calvo, dagli occhi così penetranti, che è completamente immerso nello studio di un antico libro di magia. La sua concentrazione è talmente profonda che, a quanto pare, non nota la tua presenza. Come ti comporterai?

Gli chiedi un incantesimo?	Vai al **252**.
Gli spieghi lo scopo della tua ricerca?	Vai al **184**.

340

Avanzi cautamente lungo uno stretto budello dalle pareti umide e polverose. Improvvisamente delle grida acute risuonano alle tue spalle: tre Ramarri, armati di larghe spade, si scagliano contro di te. Dannazione! Avevi dimenticato che ora hai l'aspetto dei loro mortali nemici. Sfoderi la spada e affronti uno dopo l'altro i tre aggressori.

1° Ramarro	Forza 7	Vita 10
2° Ramarro	Forza 8	Vita 10
3° Ramarro	Forza 8	Vita 12

Se esci vittorioso da questo attacco, vai al **453**.

341

Avanzi con circospezione. Davanti a te, una scia luccicante larga circa un metro scompare nel folto sottobosco. Se decidi di scoprire dove porta, vai al **289**, altrimenti vai al **634**.

342

«Devo dire che mi piaci» prosegue Hasan ibn as-Sabbah, «ma devo assicurarmi che tu sia veramente degno di portare a compimento la tua ricerca della felicità eterna. Risolvi questo enigma, e vedrò cosa posso fare per aiutarti: Tre tomi di un'opera sono appoggiati verticalmente su uno scaffale, uno di fianco all'altro. Lo spessore totale di ciascun libro è di 10 centimetri. Un verme si apre la strada attraverso i fogli di carta. Comincia alla pagina 1 del primo volume e si ferma all'ultima pagina del terzo. Sapendo che la copertina di ciascun libro è spessa 2 millimetri, dimmi che distanza ha percorso il verme nella sua opera distruttrice . . .». Calcola questa distanza in millimetri, poi vai al paragrafo che porta il numero corrispondente. Se il testo non ha alcun senso, ti sei sbagliato. Ricomincia! Se non riesci a trovare la soluzione giusta, vai al **142**.

343

L'istinto ti suggerisce che è meglio non liberare questi Gnomi. Se Hasan ibn as-Sabbah li ha rinchiusi qui ci saranno certamente delle buone ragioni, oltre all'abilità particolare di questo popolo nel fabbricare oggetti magici. È il momento di usare l'incantesimo che hai ricevuto dal mago nella biblioteca. Avevi ragione di diffidare: i pensieri di queste creature rivelano che, appena liberi, vogliono assassinarti per impadronirsi di tutti i tuoi averi! Scoppi a ridere, felice di essere scampato a questa trappola. Abbandoni gli Gnomi alla loro sorte, incurante delle loro grida piene d'odio, ma uscendo dalla fucina noti un pannello accanto alla porta. Oltre alla chiave che apre le catene degli Gnomi, c'è appeso un mazzo composto di tre chiavi: la prima è di pietra verde, senza dubbio giada, la seconda è di bronzo, la terza di un metallo sconosciuto. Puoi prendere queste chiavi prima di lasciare la fucina (**281**) o uscire direttamente e continuare l'esplorazione (**336**).

344

C'è una cavità ai piedi dell'albero, dissimulata tra due grosse radici. Infili dentro una mano e, con tua grossa sorpresa, tiri fuori un paio di babbucce. Chissà chi le ha sistemate qui, ti chiedi; ma hai già incontrato tante di quelle cose bizzarre da quando hai lasciato San Giovanni d'Acri, che un mistero in più non fa molta differenza. Infili senza troppi pensieri le babbucce nella bisaccia e riprendi l'esplorazione del giardino (**434**).

348 - *Il Genio della lampada esce in una nuvoletta azzurra: «Cosa posso fare per te, mio signore?»*

345

Alì Babà sembra deluso. «Straniero, stai in guardia contro i misteri d'Oriente, poiché talvolta nascondono la perfidia e il tradimento. In quanto alla strada che devi seguire, ecco il mio consiglio: al secondo bivio che troverai, prendi il sentiero stretto che curva a sinistra. Ti porterà dove devi arrivare». Lo ringrazi per i suoi avvertimenti, anche se piuttosto oscuri, e ti rimetti in cammino. Vai al **58**.

346

Scoraggiata dalla tua feroce determinazione a non lasciarti divorare, la Drosera rinuncia. Hai la caviglia leggermente indolenzita, ma puoi rimetterti in cammino senza difficoltà (**198**).

347

Ti tieni a rispettosa distanza dal diabolico animale che digrigna i denti fissandoti con odio. Ispezioni il canile... ma uno schiocco secco risuona alle tue spalle! Un anello della catena si è spezzato sotto i denti del mostro, ed il Mastino infernale, finalmente libero, si getta su di te! Preparati a vendere cara la pelle.

Mastino	Forza 10	Vita 12

Se vuoi usare contro l'animale uno degli oggetti acquistati da Abdalsan lo Speziale, vai al **650**. Se affronti il Mastino con la spada e vinci, vai al **488**.

348

Fortunatamente le guardie non si sono preoccupate di toglierti la spada e la bisaccia. Tiri fuori la lampada magica di Aladino e la sfreghi contro la manica. Immediatamente il maestoso Genio della lampada

compare e ti osserva con occhio gentile, pronto ad aiutarti. Puoi ricominciare a sperare. «Buongiorno a te, gentile signore» dice il Genio con voce ossequiosa. «Ora sei il mio padrone ed io esaudirò un tuo desiderio. Dimmi, cosa vuoi che faccia?» Cosa chiederai al Genio?

La strada per Shangri-La. Vai al **209**.
Di essere tirato fuori da questo posto maledetto. Vai al **110**.
Come raggiungere il Vecchio della Montagna. Vai al **413**.

349

Il sergente indica un vicolo. «La bottega di Abdalsan è a circa duecento metri da qui, straniero, in quella direzione. Non puoi sbagliare, è vicina alla locanda . . .». Ringrazi per l'informazione e imbocchi la stradina (**610**).

350

«Sempre dritto» risponde, «a duecento metri da qui. È la casa che si trova fra la bottega dello Speziale e la locanda. Ma perché stai cercando un mago?» Ignori la domanda e imbavagli la guardia, poi l'abbandoni in un angolino ben nascosto. Ora devi andare alla ricerca di Shawar (**351**).

351

Raggiungi una piazza, piuttosto grande per un modesto villaggio come questo. Al centro cresce un gruppetto di alberelli rachitici, le cui radici si immergono in una pozza d'acqua fangosa. Tre case in particolare attirano la tua attenzione: la bottega di uno Speziale, ancora aperta, una casa dall'apparenza misteriosa con dei simboli cabalistici sulla facciata, ed un edificio a due piani, il più alto della piazza e un po' isolato rispetto alle altre case, all'interno del quale regna la più completa oscurità. Dalle altre abitazioni giunge il rumore familiare dei preparativi per il pasto. Cosa vuoi fare?

Far visita allo Speziale? Vai al **610**.
Cerchi di comprendere il significato dei simboli magici? Vai al **338**.
Esplori la casa isolata? Vai al **581**.
Vai a riposare alla locanda? Vai al **223**.
Lasci il villaggio? Vai al **612**.

352

Aspetti ancora, ma dopo pochi istanti ti senti sopraffare da una sensazione di vergogna: ti stai rendendo ridicolo! Che aspetti ad affrontare Thalos? Basta! Vai immediatamente al **503**.

353

Rifletti un istante, poi decidi di stare al gioco. Ma attenzione: puoi scommettere solo se possiedi 5 pezzi d'oro o più. Altrimenti torna al **28** e fai un'altra scelta. Puoi scommettere contro un apprendista stregone (**76**) o un sergente delle guardie (**603**).

354

Appoggi l'orecchio contro la porta contrassegnata dall'artiglio e senti un concerto di grida acute. Socchiudi la porta e scopri che la stanza è la voliera della Fortezza. Migliaia d'uccelli volano in libertà o dormono in gabbie d'oro cesellato. I loro canti melodiosi si mescolano in una cacofonia quasi insopportabile. Vuoi richiudere la porta e dirigerti altrove (**336**) o entri con precauzione (**578**)?

355

Decidi di lanciare il coltello nell'occhio del mostro. Getta due dadi: se ottieni 10 o meno, vai al **214**; se il risultato è 11 o 12, vai al **71**.

356

Vai verso la porta, ma il tuo sguardo cade sui piatti ancora fumanti disposti sulla tavola. Girovagare in questi sotterranei è davvero stancante, e il tuo stomaco comincia a protestare. Vuoi divorare in quattro bocconi uno di questi frutti allettanti (**605**) o lasci la stanza il più presto possibile (**360**)?

357

Il sentiero si ferma davanti ad un muro alto e liscio. È impossibile superare questa muraglia che circonda il giardino della Fortezza. Torni sui tuoi passi, dirigendoti a destra (**179**) o verso il chiosco (**54**).

358

Un gusto amaro, ma non del tutto sgradevole, ti riempie la bocca: guadagni 1 punto di Vita. Ma all'improvviso vieni colto da vertigini, la testa ti duole atrocemente. Se indossi un elmo, vai al **20**, altrimenti vai al **188**.

359

Esci insieme al locandiere per fargli esaminare il cavallo. «Lo prendo, in cambio di una cena e di un letto per questa notte. Prendere o lasciare . . .». Se accetti, vai al **164**. Se invece consideri la sua offerta un vero furto, puoi tornare alla locanda e pagare il pasto (**98**); oppure cerchi un'altra sistemazione per la notte (**612**).

360

Rifare in senso inverso lo stesso percorso ti sembra inutile, perciò decidi di andare verso destra. Dopo pochi minuti arrivi all'altezza di una porta massiccia, rinforzata con barre metalliche. Ti avvicini: sul legno sono incise alcune parole, forse la descrizione del tesoro nascosto lì dietro . . .

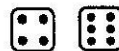
> *«Pregate e sperate, o ratti e ramarri,*
> *Che un giorno fra voi finisca la guerra;*
> *Allor si useranno le chiavi d'argento*
> *Per varcare la soglia che dà salvamento!»*
> *Hasan ibn as-Sabbah*

I tuoi sogni di ricchezza svaniscono. Rifletti sulle parole di questo messaggio, e improvvisamente il loro senso ti è chiaro: il passaggio che conduce alla Fortezza inizia dietro questa porta! Ci sono due serrature, una sopra l'altra. «La chiave d'argento al collo del Ramarro!» esclami. Come hai fatto a non pensarci prima? Se hai avuto l'accortezza di prenderla, vai al **150**. Altrimenti torna indietro e cercala (**545**).

361

Sei entrato in possesso di un globo ipnotico. Facendolo ruotare sul suo asse, emana un bagliore che fa cadere in un profondo letargo coloro che lo stanno guardando. Se lo userai, dovrai ricordarti di chiudere gli occhi! Ringrazi Shawar per il generoso dono e vai al **208**.

362

La polvere gialla è un potente sonnifero. Ne hai inspirato solo un pizzico, ma cadi in un sonno di sasso. La lingua ruvida ti attira a poco a poco verso la bocca spalancata, che ti inghiottirà senza incontrare

resistenza. Un vero festino da re . . . anche se la Drosera farà un po' di fatica a digerire la corazza! Indubbiamente la carne in scatola non è il suo forte . . . La tua avventura finisce qui.

363

«Devo interrogare il prigioniero che hanno portato stamattina!» azzardi. «Conducimi da lui, è un ordine!» L'Orco ti fissa in silenzio. Riuscirà l'inganno? Lancia due dadi: se ottieni 8 o meno, vai al **322**. Se il risultato è 9 o più, vai al **470**.

364

Degli enormi Rospi grigiastri, ricoperti di pustole, escono dagli interstizi fra i rami. Sono così numerosi che non riesci a contarli. Improvvisamente senti un bruciore alla mano destra: una goccia di veleno sputata da un Rospo ti corrode la pelle. È meglio fuggire alla svelta da qui. Getta un dado per vedere se la bava acida dei Rospi ti ha arrecato un danno: se il risultato è 4 o meno, vai al **319**, altrimenti vai al **571**.

365

Stappi in fretta il flacone e spargi il contenuto sulla bestia. Immediatamente il micidiale Ragno si ferma: non ti farà più alcun male. L'insetto risale lungo la ragnatela e sparisce tra i rami. Ti rimetti in cammino, gettando ogni tanto un'occhiata furtiva alle tue spalle (**327**).

366

Avanzi prudentemente nelle tenebre; il sangue uscito dalle ferite del Becchino rende il suolo scivoloso. Con un movimento brusco ti giri su te stesso: c'è qualcosa che si avvicina, lo stesso ticchettio secco, quel suono di sfregamento . . . La confusione del combattimento ha attirato la femmina della scolopendra. Ti getti in una corsa disperata, ma è inutile: sei intrappolato nella galleria ed il Becchino ti è ormai addosso. L'agonia sarà dolorosa . . . ma breve. La tua avventura finisce qui.

367

Per un breve attimo vieni colto da una leggera vertigine, ma il controveleno è efficace e ora puoi combattere con rinnovato ardore. Ormai sei immune dal veleno del Ragno gigante. Torna al **611** e continua il combattimento.

368

Girandoti attorno, la Chiocciola riesce a stringerti a ridosso del tronco di un albero. Non puoi più fuggire, devi affrontare il mostro armato solo della spada.

Chiocciola	Forza 13	Vita 15
	Modificazione-danno: + 1	

Lancia un dado per determinare il numero di mazze che riesci a tagliare all'inizio del combattimento. Nel

corso del duello, ogni volta che ottieni un 6 riesci a tagliarne un'altra. Per ogni appendice inutilizzabile, la Chiocciola perde 2 punti di Vita.
Se il suo punteggio di Vita scende a 3 o meno, vai al **663**. Se l'hai già uccisa, o se preferisci abbreviare le sue sofferenze, torna sul sentiero che avevi lasciato (**634**).

369

Eccoti finalmente davanti alla tua meta. La Fortezza merita davvero il suo nome: Alamuth, il nido dell'aquila! Appollaiata sul fianco di una montagna quasi inaccessibile, sorvegliata da feroci guardie appartenenti alla setta degli Assassini . . . un degno rifugio per il venerabile Hasan ibn as-Sabbah, il Vecchio della Montagna! Il sentiero che stai risalendo giunge fino alla grande porta della Fortezza, e l'unico modo per oltrepassare i massicci battenti, rinforzati con barre di ferro, è passare dal posto di guardia, sorvegliato da un guardiano dall'aria solerte. Un'alta muraglia costruita con enormi pietre squadrate rozzamente circonda la Fortezza. Se Abdalsan lo Speziale ti ha dato un'informazione utile, vai al **455**. Altrimenti puoi scegliere tra tre soluzioni:

Raggiungere la porta della Fortezza e ordinare di lasciarti entrare.	Vai al **530**.
Usare l'anello di invisibilità (se ne possiedi uno!).	Vai al **508**.
Evitare il posto di guardia e costeggiare la muraglia alla ricerca di un altro passaggio.	Vai al **9**.

370

Alla vista della lucida lama della spada, quattro Ramarri scappano attraverso un'apertura della parete in fondo alla sala. Senza dubbio vanno in cerca di soccorsi . . . Ad ogni modo, hai tutto il tempo di eliminare gli altri tre. Affronta i tuoi avversari uno alla volta.

1° Ramarro	Forza 8	Vita 12
2° Ramarro	Forza 6	Vita 10
3° Ramarro	Forza 7	Vita 10

Se riesci ad ucciderli tutti e tre, strappi via la chiave dal collo del capo e ti dirigi verso il territorio dei Ratti (**53**). Se riesci ad impadronirti della seconda chiave, forse troverai l'accesso al passaggio che conduce nella Fortezza di Alamuth.

371

Fai scivolare al dito l'anello. Un alone bluastro avvolge il tuo corpo, rendendolo invulnerabile alle illusioni e agli esseri incorporei. Lo Spettro ti fissa con uno sguardo carico d'odio, poi esplode in mille frammenti che svaniscono nell'aria. Vai al **564**.

372

Subisci uno choc metabolico di fenomenale violenza. Vacilli e premi le mani sullo stomaco per evitare di vomitare: dopo un istante riapri gli occhi e fissi stupito il dorso delle tue mani . . . Hanno riacquistato il loro aspetto normale! Tasti il viso, poi tutto il corpo: sei di nuovo un essere umano! Vai al **269**.

373

Davanti a te, oltre le colonne del giardino, vedi di nuovo la torre centrale. Imbocchi il corridoio est sulla tua destra (**189**) o quello ovest, alla tua sinistra (**123**)?

374

Lanci la scatoletta contro il tronco dell'Albero strangolatore, e la polvere verde si sparpaglia al suolo tra le radici. L'effetto non si fa attendere: la scorza si dissecca e cade a pezzi, le foglie ingialliscono e cadono a ritmo crescente, e le liane, private della linfa vitale, si accartocciano. L'Albero strangolatore ha finito di mietere vittime . . . Vai al **344**.

375

Getti la polvere nelle fauci spalancate della Drosera, e immediatamente la lingua ti lascia libera la caviglia. La sua pelle si raggrinza e diventa color cenere, la pianta perde l'aspetto lucido e si copre di striature brunastre. Massaggi la caviglia indolenzita e ti rimetti in cammino (**198**).

376

Colpisci le due guardie, che crollano a terra senza un grido. Ringrazi il Signore per averti permesso di fare centro due volte e vai al **474**.

377

Hai deciso di passare alla larga dall'accampamento. Hai l'anello dell'invisibilità che ti ha dato l'eremita? Se sì, vai al **535**. In caso contrario, vai al **504**.

378

Il vicolo, molto stretto, è immerso nella penombra. Avanzi tenendo la mano appoggiata all'impugnatura della spada, per timore di un attacco improvviso. Più avanti, l'oscurità fitta nasconde la strada. Improvvisamente un grido risuona nel buio, seguito da strani grugniti. Cosa vuoi fare? Prosegui in direzione dei rumori (**207**)? O ne hai fin sopra i capelli d'imboscate e pericoli e non hai intenzione di gettarti allo sbaraglio? In questo caso, torna sui tuoi passi e svolta nella strada di destra (**44**) o di sinistra (**263**).

379

Cerchi di assumere un'aria disinvolta, come se fossi uno del luogo, e ti dirigi a grandi passi verso la porta del palazzo. A fianco dei massicci battenti, chiusi da un pesante catenaccio, due Assassini dal fiero profilo aquilino sorvegliano l'ingresso. Stanno osservando le tue mosse con aria interessata. «Buongiorno a voi!» gridi. «Sono qui per dare una mano all'armaiolo. Mi ha fatto venire da molto lontano per essere il suo assistente». Ma le guardie restano impassibili. «Ehilà, messeri, avete sentito quello che ho detto?» C'è qualcosa che non va, il loro comportamento ti pare molto strano. Vuoi sfoderare la spada e provocare le due guardie (**248**), o pensi che sia una mossa troppo azzardata? In questo caso, torna al **455** e scegli un'altra soluzione.

380

Un calcio nelle costole ti fa risvegliare di soprassalto. Apri gli occhi, pronto a balzare in piedi e ad affrontare il responsabile del gesto scortese. Ma ti calmi subito quando ti accorgi di essere circondato da un grosso gruppo di guardie armate. «Ecco il miserabile

che ha attaccato la pattuglia», dice uno di essi, forse il sergente.
«Vi sbagliate, io non c'entro affatto: sono un semplice viandante» rispondi. Vai al **270**.

381

La fiala si fracassa sul pavimento. Ahimè! Non si sprigiona nessun vapore tossico! Hai spezzato un flacone di colla concentrata: bella trovata! Ora devi affrontare i Ratti (**312**).

382

Un Ramarro si gira verso di te, incuriosito: «To', era da molto tempo che un essere umano non calpestava il suolo del nostro territorio» dice ai compagni; poi si rivolge a te: «Benvenuto, nobile viandante. Quale affare ti porta in questi luoghi, proprio nel momento in cui il conflitto secolare che ci oppone ai Ratti diventa sempre più violento? Le nostre due razze sono in guerra da generazioni, ed è passato tanto tempo che ormai nessuno ricorda come la cosa abbia avuto inizio... L'armonia che ci univa è distrutta, ed il tempio delle nostre divinità resterà chiuso fino al giorno della vittoria degli uni o degli altri: il capo di ciascun popolo conserva infatti gelosamente una delle chiavi che permettono di accedere al tempio. Ti consiglio di tornare da dove sei venuto, straniero, perché l'unica uscita del sotterraneo conduce alla Fortezza e si trova oltre quella porta proibita! Una frana ha bloccato per sempre tutte le altre gallerie...». Le sue parole ti gettano in uno stato di ansiosa inquietudine. «Ma prima di andartene» prosegue il Ramarro, «vuoi dividere il nostro pasto?» Se accetti, vai al **111**, altrimenti vai al **498**.

383

Improvvisamente tre sagome grigiastre si materializzano all'altra estremità del passaggio e si avvicinano rapidamente. Non credi ai tuoi occhi: una di queste creature porta al collo una chiave simile a quella di cui ti sei appena impadronito! L'occasione è troppo buona per non approfittarne, ma sicuramente i Ratti non ti daranno il loro prezioso tesoro soltanto per farti piacere. Devi prenderlo con la forza:

Sguaini la spada e li attacchi?	Vai al **495**.
Usi il globo di Shawar?	Vai al **321**.
Tenti di farli addormentare suonando il flauto?	Vai al **268**.
Ti rendi invisibile?	Vai al **64**.

384

Questa notte di sonno ristoratore ti fa riacquistare 2 punti di Vita. Hai mangiato ieri? No? Allora cancella i 2 punti che avevi appena guadagnato! Ma, bando agli indugi! La strada è ancora molto lunga, devi rimetterti in viaggio (**15**).

385

Appena sguaini la spada quattro Ramarri si precipitano verso una porta dissimulata nel muro in fondo alla sala. Hai soltanto pochi minuti per eliminare le tre creature rimaste, affrontandole separatamente:

1° Ramarro	Forza 8	Vita 12
2° Ramarro	Forza 6	Vita 10
3° Ramarro	Forza 7	Vita 10

Se li sconfiggi tutti e tre, strappa la chiave dal collo del capo e fuggi via alla svelta per evitare i rinforzi che non tarderanno ad accorrere (**466**).

386

Hai la sensazione di ricevere un potente calcio nel fondoschiena! Perdi 2 punti di Vita: con un incantesimo, l'esperto cabalista che hai importunato si è liberato di te. Sei di nuovo nel corridoio est, rosso di vergogna per l'umiliante esperienza. Tenti di nuovo con la sala di studio (**447**) o ti dirigi altrove (**449**)?

387

Ringrazi il saggio Hasan ibn as-Sabbah per l'accoglienza ricevuta, ma non vuoi importunarlo più a lungo. Decidi di fare ritorno a San Giovanni d'Acri, e di là ripartire verso la verde Inghilterra . . . La tua avventura finisce qui.

388

Jamal ti batte amichevolmente la mano sulla spalla. «Bene, vedo che sai gustare la vita, amico!» esclama ridendo. Ad un suo segno, l'oste porta due bicchieri colmi di vino fresco. «Alla tua salute, signore» dice porgendoti il vino. Bevi allegramente, già mezzo sbronzo, vuotando d'un fiato il boccale; subito la stanza inizia a girare e la vista ti si annebbia, mentre la risata stridula di Jamal echeggia ingigantita nelle tue orecchie. Scivoli nell'incoscienza. Quando rinvieni, la tua prima sensazione è quella della terra fredda e sporca contro la tua guancia. Apri gli occhi a fatica e subito un tremendo dolore ti assale alla testa. Jamal si è preso gioco di te! Approfittando della tua sbornia ha drogato il vino, ti ha trascinato, ormai incosciente, nel vicolo dietro la locanda e ti ha derubato. Tutto il tuo oro è scomparso! Cancellalo dal Registro d'Equipaggiamento. Senza un soldo, nel cuore della notte, non puoi neanche far ritorno alla locanda che ha ormai chiuso da un bel po'. Furibondo con te stesso monti a cavallo; ti sei fatto giocare ingenuamente! Vuoi dirigerti al Quartier Generale dei Templari (**121**) o preferisci attendere l'alba vegliando e lasciare direttamente San Giovanni d'Acri (**47**)?

389

Le aspre parole di questo impertinente ti hanno offeso: il capo dei lebbrosi attende per vedere la tua reazione. Cosa vuoi fare? Se lo attacchi, temendo un inganno, vai al **501**. Se preferisci tentare di calmarlo, vai al **652**.

390

Ti avvicini di soppiatto al grosso volume, rilegato in cuoio nero e decorato con misteriose miniature, che giace sul più vicino tavolo di lettura. Si tratta certamente di un libro di magia! Forse scoprirai qualche utile segreto . . . Ma alla prima occhiata capisci che quest'opera non ti servirà a nulla! È scritto in un linguaggio che ti è completamente sconosciuto: si tratta forse di antico caldeo, di dialetto atlantide, o di un

linguaggio ermetico impenetrabile ai profani? Inutile pensarci troppo, tanto, anche se sapessi di che idioma si tratta, non riusciresti a leggerlo. Ora vuoi rivolgerti al mago seduto alla tua destra (**339**) o a quello che sta studiando in piedi, davanti ad un leggìo (**42**)?

391

Tiri fuori la fiala di pozione verde, finalmente scoprirai a cosa serve! Senza lasciare all'Assassino il tempo di reagire, gliela lanci contro. Nulla! Hai sprecato una fitopozione: fa effetto solo sui vegetali! Furibondo per il tuo inganno l'Esattore si lancia all'attacco. Vai al **22** e combatti, ma hai già perso automaticamente il primo assalto perché l'Assassino ti ha colpito mentre ancora aspettavi gli effetti della pozione!

392

Quale dei due chicchi di riso vuoi mangiare? Quello di destra (**580**), quello di sinistra (**78**), o preferisci invece mangiarli entrambi (**435**)?

393

Un po' esitante, allunghi la mano verso il mazzo di chiavi. In un lampo, lo afferri, poi ti guardi furtivamente attorno. Stai tranquillo: il tuo gesto non ha scandalizzato nessuno, probabilmente non hai fatto nulla d'insolito. Qualcosa ti dice che avrai modo di usare queste chiavi tra breve. Esci dalla sala di studio senza attendere oltre, e vai al **189**.

394

I cadaveri dei Troll giacciono sul ponte. Questi farabutti hanno assaggiato l'acciaio dei crociati di Sua Maestà il re d'Inghilterra! Asciughi la lama sugli stracci di uno di loro, poi li perquisisci. Trovi solo 8 pezzi d'oro (segnali sul Registro d'Equipaggiamento) ed un flauto di canna, simile a quelli usati dai fachiri per incantare i serpenti. Se lo desideri puoi metterlo nella bisaccia (in tal caso, prendine nota). Se avevi pagato il pedaggio, recuperi anche i tuoi averi, poi attraversi il ponte e prosegui in direzione del villaggio. Vai al **560**.

395

Passi davanti ad una porta massiccia, rinforzata da barre di metallo. Incuriosito, ti avvicini: nel legno sono incise alcune parole.

> *«Pregate e sperate, o ratti e ramarri,*
> *Che un giorno fra voi finisca la guerra;*
> *Allor si useranno le chiavi d'argento*
> *Per varcare la soglia che dà salvamento!»*
> *Hasan ibn as-Sabbah*

Improvvisamente il senso dell'iscrizione ti è chiaro: il passaggio che conduce nella Fortezza comincia dietro questa porta! La razza dei Ratti è in guerra con quella dei Ramarri, per quanto possa sembrare strano, e ciascuna delle due fazioni possiede una delle due chiavi che permettono di aprire le due serrature. La chiave presa al Ratto! La provi immediatamente: gira nella serratura più alta. Ma come troverai quella dei Ramarri? Ben deciso ad ottenerla, esplori il sotterraneo (**340**).

396

Ti tuffi, spada in pugno, pronto ad affrontare il mostro. La piovra ti stava aspettando, ed il primo scontro è violentissimo! Ma conosci il suo punto debole,

l'unico occhio! Riuscirai a trafiggerlo se nel corso del combattimento ottieni lo stesso numero con entrambi i dadi, un colpo mortale. Il fatto di combattere sott'acqua diminuisce la tua Forza di 1 punto. Per ogni 6 ottenuto, togli 2 punti di Forza alla piovra: hai tagliato di netto uno dei tentacoli. Tuttavia, se non vinci in due soli assalti, i tuoi polmoni cedono per la mancanza di ossigeno e muori annegato prima di essere divorato.

Piovra Velenosa Forza 16 Vita 6
Modificazione-danno: + 1

Se vinci, vai al **243**.

397

Ti avvicini al capo dei lebbrosi, esasperato dai suoi insulti beffardi. Sei reso ancora più furioso dal fatto che hai contratto la lebbra nel corso del combattimento precedente. Cosa vuoi fare? Se attacchi il capo, vai al **501**. Se preferisci tentare di calmarlo, vai al **604**.

398

Incredulo, il capo ti fissa intensamente, come se cercasse di penetrare il tuo animo per capire se hai parlato sinceramente. Improvvisamente scoppia a ridere, subito imitato dagli altri trentanove briganti. Dimentichi la paura e ti unisci alla barbara allegria dei tuoi nuovi compagni. Ormai sei uno di loro, e la tua esistenza trascorrerà tra saccheggi e rapine. La tua ricerca è ormai dimenticata, hai perso per sempre i tuoi alti ideali; e la tua avventura finisce qui.

399

La postierla non sembra presentare trabocchetti: spingi piano la porta e scivoli all'interno. Ora sei nel bel mezzo del cortile interno della Fortezza, brulicante di agitazione. Ma mentre osservi il viavai dei passanti la porticina si richiude di colpo alle tue spalle, e le due guardie che si erano tenute nascoste approfittano del tuo sconcerto e ti afferrano per le braccia. Ti sarà difficile sfoderare la spada, ma forse l'anello di invisibilità (se ne possiedi uno) potrà esserti utile. Se vuoi sguainare la spada ed attaccare la prima guardia, getta due dadi per determinare le probabilità di riuscita. Se il risultato è 8 o più, vai al **127**. Se ottieni 7 o meno, vai al **212**. Se vuoi usare l'anello, vai al **38**.

400

Hai una chiave di ferro? Se sì, vai al **592**, in caso contrario vai al **457**.

401

Il Dao è furibondo: «Con quale diritto hai osato cibarti delle offerte che mi erano destinate! Mi hai oltraggiato, e subirai il mio castigo!» Con un colpo alla schiena, il Dao ti scaraventa al suolo: perdi 2 punti di Vita. Una nube di fumo biancastro ti avvolge e fa scomparire la tua armatura: perdi altri 3 punti di Vita. Fai fatica a respirare, ti dibatti, ma senza successo . . . Il Dao sogghigna, i suoi occhi brillano di soddisfazione malvagia, poi con un gesto magico ti scaraventa nell'ignoto: vai al **302**.

402

Avanzi fino al centro della sala e resti lì immobile, a braccia conserte, fronteggiando la statua. Il suo

aspetto smorzerebbe gli ardori anche al più focoso paladino: i quattro polsi sono ornati di braccialetti di rubini, i suoi occhi sono brillanti ametiste. Alcune scimitarre, lunghe almeno tre metri, sono appese alla sua cintura. I minuti passano, ma non accade nulla. Se desideri aspettare ancora, vai al **352**. Se ne hai abbastanza e preferisci agire, vai al **503**.

403

Il fiume è infestato di sanguisughe! Le bestie nerastre aderiscono alla pelle grazie alle loro ventose e ti succhiano il sangue. La corrente ti porta rapidamente verso la riva opposta, e riesci a trascinarti fuori dall'acqua. Decine di rivoli di sangue ti scendono lungo il corpo: sei completamente ricoperto di minuscole ferite. Getta un dado per determinare la loro gravità e sottrai dal punteggio di Vita il numero uscito. Riprendi fiato e controlli di non aver perso la spada o qualche oggetto nel fiume. Vai al **459**.

404

Tiri fuori la fiala blu: finalmente saprai cosa contiene! Prima che l'Esattore abbia il tempo di reagire gliela lanci addosso con un gesto secco. L'Assassino impreca furiosamente, cercando di liberarsi dal liquido vischioso: la fiala conteneva un potente concentrato di colla. Sfoderi la spada e lo affronti (**22**). Se durante il combattimento il tuo avversario vince un assalto, dimezza (arrotondando all'intero inferiore) il valore del danno che subisci: la colla ostacola i movimenti dell'Esattore che non riesce a colpirti con forza.

405

Il vialetto si inoltra nella fitta vegetazione. Gli alberi sono altissimi, i rami più bassi non ti sfiorano neppure la testa, ed il sottobosco si fa sempre più fitto. All'improvviso una lingua rosa, lunga e sottile, si attorciglia attorno alla tua caviglia sinistra e ti trascina verso un folto cespuglio . . . I rami si aprono, scoprendo una bocca enorme: sei prigioniero di una Drosera gigante, una pianta carnivora particolarmente vorace. Di solito questa specie non attacca mai animali più grossi di una lepre, ma questo è un esemplare di eccezionale grandezza. Afferri la lingua tra le mani e stringi più che puoi per farle mollare la presa. Lancia un dado per determinare le probabilità di riuscita. Se ottieni un numero pari, vai al **346**, altrimenti vai al **589**.

406

Cerchi di muoverti senza far rumore, ma il tentativo fallisce: non avevi tenuto conto dell'udito eccezionale di questi rettili alati, capaci di sentire il ronzio di un'ape a decine di metri di distanza. Il Drago socchiude una palpebra e ti osserva in silenzio. Vuoi attaccarlo prima che abbia il tempo di reagire, e tagliargli la testa (**661**); oppure ti avvicini con aria amichevole (**583**)?

407

Appena capisce che non sei in grado di pagare, l'oste riprende il vino; ma il tuo compagno gli appoggia una mano sul braccio e lo ferma: «Ma come, Yussuf, non mi fai più credito?...». La brocca torna subito sul tavolo, e il tuo interlocutore comincia a bere. È meglio interrogarlo prima che sia troppo ubriaco: chiedi se conosce un modo per penetrare nella Fortezza. «No, non saprei» risponde, «ma vai in piazza. Sono sicuro che troverai qualcuno in grado di darti l'informazione che cerchi. Fai anche...» aggiunge, e crolla sul tavolo, completamente sbronzo. Lo lasci dormire tranquillo ed esci dalla taverna, ma non sai in che direzione si trova la piazza.

A sinistra?	Vai al **166**.
Sempre dritto?	Vai al **351**.
A destra?	Vai al **44**.

408

Con un movimento del braccio ampio e potente affondi la spada nel Demone. Ma al contatto con la lama, l'essere infernale svanisce nel nulla: era solo un'illusione creata da Abdul Al-Azhred! Vai al **669**.

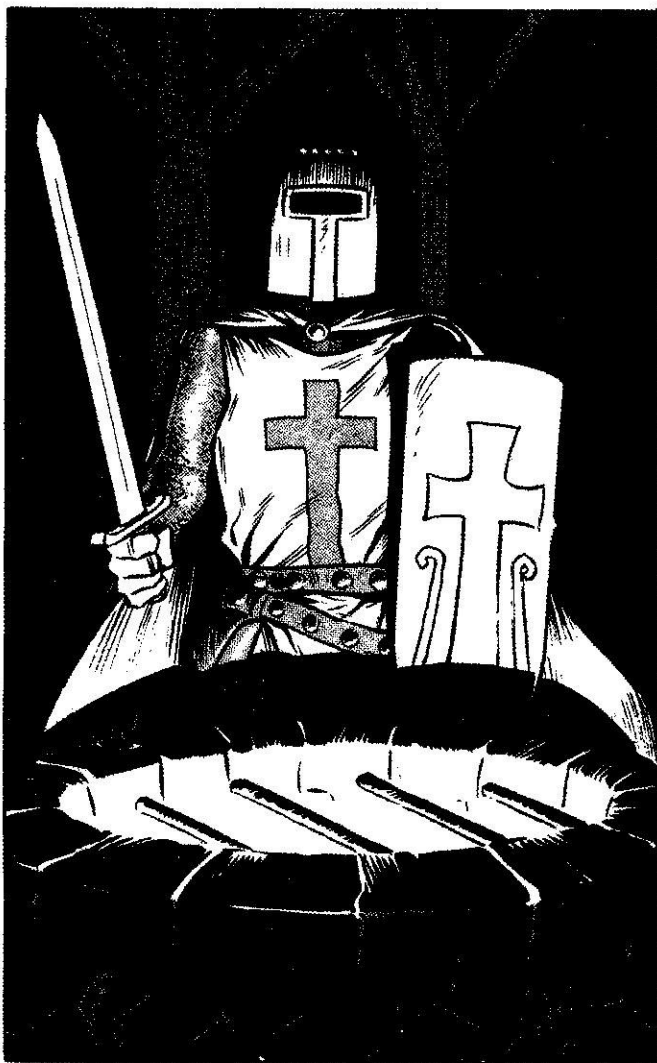
409

Non hai una pietra preziosa da offrire. «Tanto peggio» dice. «La sua purezza, o il colore mi avrebbero allietato per qualche istante... Ma io parlo, chiacchiero, e magari tu sei affamato e distrutto dalla stanchezza...». Hasan ibn as-Sabbah afferra un flacone di cristallo appoggiato su una piccola tavola di legno prezioso e ne versa il contenuto in un bicchiere. «Bevi, amico!» La bevanda rivitalizzante riporta i tuoi punteggi di Vita e Forza al loro valore iniziale. Vai al **342**. Se avevi contratto la lebbra, vai al **670**.

410

La coppa ha un aspetto invitante. L'afferri ed annusi il liquido chiaro e spumeggiante: sembra proprio una birra di prima qualità. Bevi a lunghi sorsi, e la deliziosa birra ti fa riguadagnare 2 punti di Vita. Rinfrancato, decidi di riprendere l'esplorazione (**336**).

411

È troppo pericoloso restare in questa sala di studio: il minimo rumore potrebbe scatenare una catastrofe! Trattieni il fiato e scivoli silenzioso verso la porta dalla quale eri entrato. Poggi la mano sulla maniglia, ma un raggio di luce colpisce un oggetto metallico lì accanto. Appeso a lato dello stipite, sopra una lastra di marmo rosa, c'è un mazzo di chiavi che prima non avevi notato perché si trovava alle tue spalle. È formato da tre chiavi: una è di bronzo, la seconda è intagliata in una pietra verde, probabilmente giada, e la terza è forgiata con un metallo sconosciuto. Sopra la lastra di marmo c'è un campanellino d'oro che sembra messo lì di guardia. Esci dalla sala senza toccare nulla (**449**), prendi il mazzo di chiavi (**393**) o suoni il campanello (**480**)?

412 - *Sei davanti a un pozzo da cui esce una strana luce bluastra*

412

Cerchi di non attirare troppo l'attenzione e attraversi la sala a piccoli passi leggeri, raggiungendo la porta sul fondo. I maghi, completamente assorbiti dallo studio dei loro testi, non fanno caso alle tue mosse. Trepidante, ruoti la maniglia ed entri . . . Sei davanti ad un pozzo che emana una strana luce azzurra, come se l'acqua o il liquido che contiene brillasse per la presenza di centinaia di zaffiri. Dietro al pozzo, due passaggi separati da alte pareti di marmo bianco si allontanano verso il fondo della sala perdendosi nelle tenebre impenetrabili. Li osservi un attimo: sembrano l'ingresso di un labirinto. Non dev'essere molto grande, probabilmente occupa soltanto questa sala. Avventurarsi lì dentro senza precauzioni potrebbe costare la vita! Per quale misterioso disegno quest'ala della Fortezza è stata consacrata ad un simile dedalo? Torni accanto al pozzo e osservi le pareti di mattoni color ocra: la luce azzurrina ti affascina. Vuoi uscire subito e riattraversare la sala di studio senza fermarti (**411**), o ti rivolgi ad uno dei maghi? Quello seduto ad un tavolo (**339**) o l'altro, che sta studiando in piedi davanti ad un leggio (**42**)? Ma prima di uscire, vuoi riempire uno dei tuoi otri con questo liquido blu scintillante (**246**)?

413

Il Genio si immerge in una profonda meditazione. Stai già cominciando a temere il peggio, ma improvvisamente solleva il capo ed esclama: «Padrone, ho trovato!» Le pareti si mettono a girare, il tuo corpo è scosso da violenti brividi ed hai l'impressione di precipitare da un'altezza vertiginosa . . . Per fortuna il

tutto dura solo pochi istanti! Non sei più rinchiuso in quella malsana segreta, e la lampada è scomparsa. Vai al **297**.

414

Ti getti sulla prima guardia, che para il colpo con la lancia. La seconda tuona: «Allarme, fratelli! Un intruso nella Fortezza!» Subito si scatena un pandemonio! Decine di guardie accorrono da ogni dove e in pochi attimi sei circondato: «Cane infedele! A morte!» Ti difendi coraggiosamente, e riesci ad ucciderne parecchi, ma ormai sei coperto di ferite e perdi molto sangue. Simile ad un leone in agonia, lanci un rantolo selvaggio e trafiggi un altro Assassino. Ma è tutto inutile: una lancia ti colpisce alla schiena e cadi a terra. Sei stato scoperto troppo presto, la tua missione è fallita!

415

La leva si muove leggermente. Tiri più forte, e la parete che ostruisce la galleria inizia a tremare. Tiri ancora più forte, e bruscamente il meccanismo si sblocca: la parete è fissata su cardini, come una gigantesca porta, ma sta ruotando verso di te! Scatta rapida come una molla e non riesci ad evitarla. Muori schiacciato tra la massiccia porta ed i mattoni umidi della galleria. È un vero peccato che tu non sia riuscito ad evitare questa trappola . . .

416

La notte scende rapidamente. Decidi di fermarti e mangiare qualcosa, intanto che il cavallo riprende fiato. Se hai portato con te delle provviste e ne mangi un po', aumenta di 2 il tuo punteggio di Vita. Se oggi avevi già mangiato, guadagni solamente 1 punto. Pensi di dormire qui (**384**) o prosegui ancora (**568**)?

417

Avanzi lentamente, perché le piastrelle nere sono meno numerose delle altre e piuttosto distanziate l'una dall'altra; comunque attraversi il tempio senza difficoltà (**593**).

418

Sei stato contagiato durante il combattimento con i lebbrosi, e le parole del capo ti sembrano ancora più esasperanti. Eserciti il potere di guarigione su te stesso (**31**) o a favore del capo dei lebbrosi (**247**)?

419

La lama affonda nel braccio del Genio, ma per lui è poco più di un graffietto. Ride sonoramente, poi afferra la punta della tua spada tra pollice ed indice e interrompe il duello. «Sei più coraggioso e temerario di un giovane paladino, viandante! Suvvia, hai meritato di bere l'acqua di questo pozzo. Io invece andrò a continuare la mia siesta altrove! Addio!» Il Genio si ripiega su se stesso, tramutandosi in una sfera scarlatta non più grande della tua mano. Poi, con un piccolo scoppio, svanisce del tutto. Stenti a credere di essere riuscito veramente a sbarazzarti di questo avversario scherzoso. Vuoi abbeverare il cavallo (**32**) o preferisci lasciare l'oasi senza attendere oltre (**154**)?

420

Decidi di scoprire il gioco, e spieghi all'Uccellatore che sei interessato ai suoi guardamano. Pare che non si renda conto del loro potere magico, ma non vuole

privarsene: «Non hai neppure la metà dell'oro che ti servirebbe per comperarli, amico!» Tu insisti, e chiedi quanto ne vuole ricavare. «Trenta pezzi d'oro, sì, trenta, e non uno di meno!» butta lì ridendo il rapace. Se possiedi questa somma, vai al **216**. In caso contrario, ti sei ormai giocato la possibilità di ingannarlo: conoscendo il tuo scopo starà in guardia. Non ti resta che affrontarlo e impadronirti dei guardamano con la forza! Vai al **241**. Se preferisci rinunciare al magico indumento, ti scusi e lasci la voliera (**336**).

421

Getti la pozione nelle fauci spalancate della Drosera: la lingua ruvida lascia immediatamente la presa e sparisce in un lampo mimetizzandosi in un cespuglio. La bocca vegetale si richiude con un secco schiocco. La pianta non ti attaccherà più . . . Ti rimetti in cammino (**198**).

422

L'uomo dal viso scavato e segnato dalle rughe attira la tua attenzione. I suoi capelli candidi contrastano piacevolmente con la pelle scura; ad una prima occhiata lo avevi giudicato molto vecchio, ma adesso capisci che il suo aspetto incartapecorito deriva dalle fatiche di una grama esistenza. Hai già incontrato simili personaggi in Oriente: è un Fachiro, probabilmente giunto qui per desiderio di Hasan ibn as-Sabbah. Ma le tue riflessioni vengono interrotte bruscamente: un cavallo imbizzarrito sfugge al palafreniere e si lancia al galoppo. Travolgerà il vecchio! Cosa vuoi fare?

Aspetti e vedi cosa succede?	Vai al **613**.
Corri a salvare il Fachiro?	Vai al **177**.

423

Una folta macchia impedisce di seguire l'argine sulla sinistra, e in fondo al giardino intravedi un chiosco. Ti dirigi in quella direzione (**551**), o prosegui verso destra costeggiando l'argine (**492**)?

424

Il sentiero prosegue sotto gli alberi, e l'aria è piena del cinguettio allegro degli uccelli. Se non fossi certo di aver lasciato San Giovanni d'Acri qualche giorno fa, potresti credere di essere nel cuore della leggendaria foresta di Broceliande. Improvvisamente vedi una scimmia scappare via da un albero, terrorizzata. Vuoi avvicinarti e chiarire questa faccenda (**539**) o prosegui lungo il sentiero (**434**)?

425

«Vile traditore! Metterò fine al tuo regno del terrore, nel nome di Cristo!» gridi, sputando in faccia all'Orco. L'effetto sorpresa gioca a tuo favore, e vinci automaticamente il primo assalto. Diminuisci di 2 il punteggio di Vita del tuo avversario. Tuttavia, dovrai fare i conti con l'eccezionale forza del boia!

Boia	Forza 13	Vita 12

Se uccidi l'Orco, vai al **62**. Se il tuo punteggio di Vita scende a 2, vai al **499**.

426

Ti agiti in tutte le direzioni, e disperdi inutilmente le forze. La sabbia ormai ti riempie la bocca e non puoi più respirare . . . Qualcosa ti afferra bruscamente una gamba e tira verso il fondo: la confusione ha svegliato uno Slark, una piovra delle paludi particolarmen-

429 - *Trattenendo il respiro affronti il combattimento con la piovra gigante*

te golosa . . . Puoi stare sicuro che apprezzerà un simile piatto di prima scelta! La tua avventura finisce qui.

427

La quinta piastrella rossa nasconde una trappola. Una botola si apre sotto i tuoi piedi e precipiti nell'oscurità, atterrando rudemente su un pavimento di terra battuta. Lontano, sopra di te, un inaccessibile rettangolino luminoso indica il tempio sotterraneo dov'eri fino a qualche secondo fa. Prima che la botola si richiuda automaticamente, hai il tempo di notare la presenza di parecchi scheletri calcinati dagli anni. Perlomeno hai la soddisfazione di sapere che non sei il primo caduto in questa trappola: magra consolazione! La tua avventura finisce qui.

428

Non riesci ad evitare la gabbia metallica che cade dal soffitto: tenti di forzare le sbarre, ma sono troppo solide. I monaci giungono presto a liberarti, questa è la gabbia riservata agli studenti di teologia troppo curiosi. Nei sotterranei della Fortezza di Alamuth avrai tutto il tempo che desideri per riflettere sulla tua imprudenza . . . La tua avventura finisce qui.

429

Senza un attimo di esitazione ti tuffi nel bacino per ripescare l'oggetto brillante: potrebbe trattarsi di uno dei pezzi dell'armatura magica di cui ti ha parlato Abdul Al-Azhred. Nuoti verso il fondo, ma un tentacolo viscido ti afferra la gamba e ti trascina verso una bocca spalancata! Nel bacino stava sonnecchiando un polipo gigante, incaricato di sorvegliare il misterioso oggetto. Devi combattere dimezzando il tuo

punteggio di Forza, perché sei sott'acqua e non hai il tempo di sfoderare la spada.

Piovra Velenosa Forza 16 Vita 6
Modificazione-danno: + 1

Per ogni 6 che ottieni, sottrai automaticamente 2 punti di Vita alla bestia, perché sei riuscito a troncare uno dei tentacoli. Tuttavia, se non riesci a vincere in due assalti, i tuoi polmoni cedono per la mancanza di ossigeno e muori annegato prima d'essere divorato dalla piovra. Se vinci, vai al **243**.

430

Il fiume sembra profondo e la riva opposta è molto lontana, non riesci a giudicare la distanza esatta. Se ritieni più prudente abbandonare l'armatura prima di entrare in acqua, vai al **658**. In caso contrario, vai al **313**.

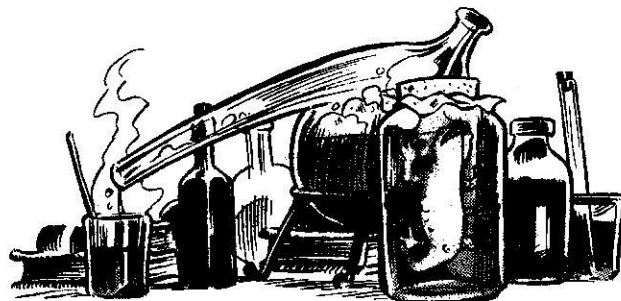
431

La creatura vischiosa e gelatinosa non può fare presa sull'elmo, e scivola al suolo. Sei salvo! Con un calcio rabbioso la distruggi, ed i pezzi si sparpagliano sul sentiero. Finalmente raggiungi il chiosco (**586**).

432

Richiudi la porta alle tue spalle e riponi la preziosa chiave di metallo sconosciuto: ti servirà ancora quando sarai pronto ad affrontare Thalos. Risali fino in fondo il corridoio ovest per orientarti (**123**).

433

Stringi forte il Cappuccio, e con uno sforzo sovrumano riesci a strappartelo di dosso; poi lo scaraventi a terra. Furibondo, lo calci lontano, poi ti asciughi il volto: i capelli sono coperti di schiuma scura e appiccicosa. Torni al fiume e ti lavi la testa. Sei davvero tu, quel tipo sconvolto che si riflette nell'acqua? Fai fatica a riconoscerti! Raggiungere questo Hasan ibn as-Sabbah è davvero una faticaccia! Avanzando con precauzione infinita, raggiungi il chiosco (**586**).

434

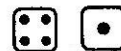
Prosegui lungo il sentiero, e la foresta muta aspetto: gli alberi sono più radi, il suolo è ricoperto di foglie morte, e anche il sottobosco è meno fitto. Ma c'è qualcosa di strano, gli uccelli hanno smesso di cantare. Sei così stupito dal radicale cambiamento, che non ti accorgi di un filo diafano teso attraverso il sentiero. Lo tocchi? Lancia due dadi per scoprirlo: se ottieni lo stesso numero con entrambi i dadi, vai al **582**, altrimenti vai al **611**.

435

Non senti alcun effetto. Non ti rimane altra soluzione che toccare l'idolo (**265**).

436

Il Lupo Mannaro giace ai tuoi piedi, e il suo sangue si mescola alla polvere. Una fanciulla esce dall'om-

bra: il suo vestito è stracciato, ed ha il viso macchiato di fango. Tenta maldestramente di coprirsi stringendo i lembi di tessuto strappato, poi si asciuga il volto con la manica. Fortunatamente, non è stata morsa. «Grazie, straniero» mormora. «Ma non devi restare all'aperto quando scende la notte. Qualsiasi cosa tu stia cercando, vai da Shawar, il mago. Sono sicura che ti aiuterà . . .». E scompare nell'oscurità da cui era venuta, prima che tu abbia il tempo di parlare. Decisamente questo villaggio di Alazar è un posto strano . . . Segui il suo consiglio e cerchi la casa del mago (**351**).

437

Tiri fuori la pergamena e la posi sul tavolo. «Buonasera, straniero, ti stavo aspettando!» Ti giri sorpreso: credevi che la stanza fosse vuota, invece un vecchio dalla chioma argentata ti osserva con aria tranquilla. È seduto comodamente su un largo scranno di legno lavorato, con la testa appoggiata ad un cuscino di seta grezza. Saresti pronto a giurare che non era lì, quando sei entrato. «Grazie ai miei poteri ho seguito il tuo viaggio da quando hai lasciato San Giovanni d'Acri. Non temere, ti aiuterò nell'impresa. La parola d'ordine della Fortezza d'Alamuth non ti servirà: c'è un vecchio sotterraneo dimenticato che parte dal pozzo dietro al villaggio; ti permetterà di evitare parecchi pericoli. Ma ora ho una voglia tremenda di distrarmi un po'. Vuoi giocare con me?» Se accetti, vai al **240**. Se diffidi della sua proposta, lo ringrazi ed esci. Dove andrai adesso?

Alla locanda.	Vai al **223**.
Dallo Speziale.	Vai al **610**.
Esplori la casa isolata sull'altro lato della piazza.	Vai al **581**.
Lasci il villaggio.	Vai al **612**.

438

Getti la fiala contro il muro, e una finissima polvere gialla si disperde nell'aria. Diffidente, trattieni il respiro. Alcuni ratti vacillano, poi crollano a terra: la fiala conteneva un potente sonnifero! Aspetti che l'aria si purifichi ed entri nella stanza. Vai al **284**.

439

Una scossa violenta si ripercuote in tutto il tuo corpo: perdi 3 punti di Vita. Allo stesso tempo, senti il pavimento cedere e balzi di lato: nel pavimento del chiosco si è aperta una botola. Senza un attimo di esitazione, scendi lungo la scala che affonda nelle tenebre . . . Vai al **173**.

440

Il gesto del mago ha un effetto imprevisto! Per sbarazzarsi di te, questo maestro cabalista ti ha proiettato lontano, in un luogo sconosciuto. Sei al centro di un labirinto, fortunatamente di piccole dimensioni, ma ti servirà almeno un'ora per trovare la strada giusta. Quando finalmente raggiungi l'uscita, i tuoi piedi

sono distrutti da tutto quel girare a vuoto: perdi 1 punto di Vita. I due passaggi principali del labirinto sbucano in una sala: nella parete in fondo, si apre una porta dall'aspetto banale. Al centro c'è un pozzo dalle pareti ricoperte di mattoni di terracotta, piuttosto profondo, da cui si sprigiona una luce azzurrina. L'acqua o il liquido che si trova al suo interno è di un blu irreale, e brilla della stessa luce degli zaffiri. Esci direttamente (**178**) o riempi uno degli otri con questo liquido singolare (**246**)?

441

Il capo si rivolge a te in questi termini: «Straniero infedele, devi aver messo piede in Palestina da poco tempo se ignori l'esistenza della banda dei Quaranta Ladroni. Altrimenti non avresti commesso l'imprudenza di avvicinarti a questo accampamento. Dimmi, svelto, a cosa dobbiamo la tua sgradita presenza? Sii sincero, perché da ciò che dirai dipende la tua vita!» Il cerchio dei banditi si è serrato: alla prima occasione ti salteranno addosso tutti quanti. Rispondi che sei stato cacciato dall'esercito dei crociati per una qualche colpa, e sei venuto qui per unirti alla banda (**398**)? Oppure, senza degnarlo di una parola, sguaini la spada e cerchi di attirarlo in un duello (**158**)?

442

Spieghi perché hai deciso di non rientrare in Inghilterra e di gettarti invece in questa avventura. «E così, amico, sei uno spirito avventuroso!» esclama ridendo l'enorme Templare. «Io sono Godric de Villebonne, tesoriere del Quartier Generale di San Giovanni d'Acri. Accogliamo tutti i cristiani nel nostro santuario. Desideri trascorrere la notte qui? Il pasto e il giaciglio ti costeranno 2 pezzi d'oro. Posso anche venderti parecchie cose che ti potrebbero essere utili nell'impresa. Ma sarà ancora più utile un'informazione che ti darò più tardi . . .».

Se hai finito l'oro, vai al **202**. Se desideri acquistare equipaggiamento dai Templari, ecco cosa possono fornirti. Puoi comperare più esemplari di ciascun oggetto, ma attento: non puoi superare il numero dei tuoi pezzi d'oro! Scegli, e poi sottrai dal Registro d'Equipaggiamento il numero di pezzi d'oro corrispondente ai tuoi acquisti:

Provviste (3 razioni)	3 pezzi d'oro
Coltello da lancio	2 pezzi d'oro
Otre d'acqua	1 pezzo d'oro
Torce	1 pezzo d'oro
Daga d'argento	3 pezzi d'oro
Arco e frecce	2 pezzi d'oro
Mazzo di carte	2 pezzi d'oro

Completata la scelta, devi decidere se passare la notte qui in cambio di 2 pezzi d'oro. Se sì, cancella anche questi 2 pezzi e vai al **19**. Se preferisci metterti subito in viaggio, vai al **47**.

443

Scendi a terra e, tenendo il cavallo per le briglie, percorri lo stretto passaggio tenendoti incollato alla parete rocciosa. In breve tempo superi il monticello e raggiungi l'uscita della gola. Davanti ai tuoi occhi si stende ora una pianura verdeggiante. Vai al **105**.

444

Rotoli sul fianco ed eviti per un pelo la gabbia che cade dal soffitto. Ma la tua gioia dura solo una frazione di secondo: una botola si apre nel pavimento e

precipiti. Sopra di te, la lastra di marmo bianco ritorna al suo posto. Morirai qui, in questa trappola destinata ai monaci dal carattere troppo focoso. La tua avventura è finita.

445

Il mazzo di chiavi che hai trovato contiene sicuramente quella che apre la porta in fondo al corridoio. Non può essere altrimenti: l'hai trovato nella sala più vicina a questa porta! Quale chiave infilerai nella serratura metallica?

La chiave di giada.	Vai al **274**.
La chiave di bronzo.	Vai al **528**.
La chiave di metallo sconosciuto.	Vai al **615**.

446

Ti sbarazzerai di questo seccatore con un inganno: «Calmo, amico! Sono un parente di quest'uomo, ed ero venuto qui proprio per dargli un po' di denaro! Ecco, prendi» dici gettando 10 pezzi d'oro sul tavolo (cancellali dal Registro d'Equipaggiamento). Soddisfatto, l'Esattore si scusa ed intasca l'oro, poi esce senza perdere altro tempo. Si è bevuto la storia, ma l'inganno ti è costato caro! Vai al **332**.

447

Ti intrufoli nella sala di studio dei maghi, cercando di far meno rumore di un topo. Ma la tua spada cozza contro l'angolo di un tavolo, ed il suono metallico echeggia a lungo nella stanza. Temi il peggio, ma i maghi sono completamente immersi nei loro pensieri, e nessuno di loro alza il naso dai grossi libroni. Tiri un sospiro di sollievo ed osservi meglio la stanza: nella parete in fondo si apre una piccola porta, probabilmente l'accesso ad un'altra stanza. Due maghi lì accanto stanno annotando qualcosa su vecchie pergamene, uno seduto ad uno scrittoio, l'altro in piedi davanti ad un leggìo vicino ad uno scaffale. Su un tavolo vicino c'è un grosso libro di magia aperto, dalle pagine fittamente miniate. Cosa farai adesso?

Attraversi silenziosamente la biblioteca e raggiungi la porta in fondo?	Vai al **412**.
Dai un'occhiata al libro di magia?	Vai al **390**.
Interpelli il mago seduto allo scrittoio?	Vai al **339**.
O quello in piedi davanti al leggìo?	Vai al **42**.

448

La camera che il locandiere ti ha riservato è confortevole. Tuttavia il pensiero della partenza imminente ti rende ansioso, e continui a lungo a rigirarti tra le coperte; poi lentamente scivoli in un sonno tormentato da strane immagini: giganteschi draghi verdi che volteggiano sulla tua testa, una magica armatura scintillante, un vortice che ti trascina lontano, attraverso lo spazio ed il tempo . . . Vai al **311**.

449

Vuoi continuare ad esplorare il corridoio est (**189**) o preferisci, se non l'hai già fatto, dirigerti verso quello ovest (**123**) o verso il giardino (**113**)?

450

«Bravo! La grandezza del tuo spirito non è inferiore a quella della tua bontà! Non lasciare questa strada, ti porterà dove desideri senza pericolo. Le mie preghiere ti accompagneranno. Che Allah ti protegga!» Saluti Alì Babà e ti rimetti in viaggio. Vai all'**86**.

452 - *Il Mastino cerca di spezzare le catene con uno strattone violentissimo, vuole azzannarti la gola . . .*

451

Il capo dei lebbrosi crolla a terra sotto i tuoi colpi. Uno degli spaventosi fendenti ha spaccato in due l'elmo magico, e una sostanza putrida sta uscendo dalla fessura. È più saggio non toccare l'elmo, rischieresti di contrarre la malattia; e d'altronde, così rotto, avrà sicuramente perso i suoi poteri. Risali i gradini scivolosi ed esci dal lebbrosario. Vedendoti andar via, gli altri lebbrosi corrono piangendo verso il cadavere del loro capo. Gridano maledizioni, ti insultano, ma si guardano bene dall'attaccarti. Richiudi la porticina e vai al **449**.

452

Appoggi l'orecchio alla porta e senti un brontolio sordo. Apri piano, e con un'occhiata capisci che si tratta del canile della Fortezza. Parecchi molossi, dagli occhi iniettati di sangue, sono rinchiusi in robuste gabbie addossate alle pareti della stanza. Sparpagliati qua e là vedi dei collari irti di punte acuminate, e inoltre cinghie e catene usate per tenere a bada i feroci cani. Il Mastro di Caccia non c'è, potresti approfittarne per frugare nella stanza; ma un grosso Mastino infernale, nero e forte quanto un cavallo, tenta di rompere la catena con le zanne affilate per gettarsi su di te. Lancia due dadi: se ottieni 8 o meno, vai al **569**; se il risultato è 9 o più, vai al **347**.

453

I cadaveri dei Ramarri giacciono al suolo, e i peli setosi delle tue zampe sono macchiati di sangue. Improvvisamente scorgi un riflesso argenteo sul petto di uno dei corpi. Per puro caso hai ucciso il capo dei Ramarri: la seconda chiave è appesa al suo collo! La strappi via e la riponi in tasca accanto all'altra. Ora non ti resta che trovare questa famigerata porta del tempio . . . Vai al **129**.

454

Dai uno strattone alla corda: sembra robusta, reggerà di sicuro il tuo peso. Scavalchi il parapetto e ti cali verso il fondo, da cui sale un odore di putrefazione sempre più intenso. L'oscurità s'infittisce, e improvvisamente, tastando la parete con la punta delle dita, incontri il vuoto. Sei all'altezza di una diramazione: di fronte a te una galleria penetra nel sottosuolo. Vuoi imboccare questo passaggio (**328**) o continui a scendere (**69**)?

455

L'Assassino abbassa la testa con un'espressione d'intesa; la parola d'ordine era giusta, e senza dubbio ti ha scambiato per un mercante in visita al suo padrone. Sei nel primo cortile del rifugio del Vecchio della Montagna. La Fortezza vera e propria è un po' più avanti, in fondo a quest'ampia spianata che la circonda da tre lati. Il quarto è chiuso da un'alta muraglia nera, e la tua profonda conoscenza dei sistemi di fortificazione ti suggerisce che lì dietro c'è un precipizio inviolabile, una delle migliori difese della Fortezza. Nel cortile regna una grande agitazione. Civili che vivono nella Fortezza e guardie si incrociano in un continuo viavai. Riuscirai di certo a passare inosservato, basterà evitare di avvicinarsi troppo alle guardie. Ti si offrono parecchie soluzioni:

Cerchi rifugio nel caravanserraglio?	Vai al **532**.
Dai un'occhiata alle botteghe a ridosso della cinta di mura?	Vai al **300**.
Ti avvicini ad un vecchio che stringe sottobraccio una tavola irta di chiodi?	Vai al **422**.
Vai direttamente alla porta della Fortezza e chiedi che ti lascino entrare?	Vai al **379**.

456

Fortunatamente sei indenne! Vai al **368**.

457

Forse la porta non è chiusa a chiave: vuoi provare a spingerla (**134**)? Altrimenti rinunci ad esplorare questo edificio. Cosa farai adesso?

Vai dallo Speziale?	Vai al **610**.
Ti riposi alla locanda?	Vai al **223**.
Tenti di scoprire il significato dei simboli cabalistici della casa lì accanto?	Vai al **338**.
Lasci il villaggio?	Vai al **612**.

458

Decidi di usare l'arco. Miri verso l'occhio della bestia, unico suo punto debole. Getta due dadi: se il risultato è 8 o meno, vai al **196**. Se ottieni 11 o 12, vai al **71**. Potrai ripetere l'operazione tre volte, ma se fallisci tutti e tre i lanci, ti ritrovi a corto di frecce. Non ti resta allora che tornare al **396** per combattere la piovra armato di spada e pugnale.

459

Il sentiero prosegue sotto una volta naturale formata dai rami dei salici, e in fondo si intravede un chiosco. Pronto ad affrontare un eventuale pericolo, avanzi tra gli alberi (**230**).

460

Travolto da un furore distruttivo, tempesti di colpi il nido di scolopendre. I corpi biancastri esplodono letteralmente sotto il tuo assalto, e ormai davanti a te c'è solo una poltiglia di carne sanguinolenta. Ai lamenti dei piccoli segue un profondo silenzio . . . poi, lontano, verso il fondo della galleria, senti un ticchettio secco e qualcosa che sta sfregando contro la parete. Il rumore aumenta rapidamente di intensità, e si avvicina. Vai al **307**.

461

Resti immobile davanti al mostro, con le braccia incrociate. Senti che si tratta soltanto di un'illusione. Il Demone sembra incuriosito: si avvicina piano e ti soffia il respiro infuocato contro il viso. Perdi 2 punti di Vita a causa delle bruciature che ti ha inflitto. Vuoi persistere in questo atteggiamento (**308**), o cambi idea e lo affronti (**40**)?

462

Improvvisamente all'altro capo dello stretto passaggio compaiono tre sagome verdastre che si avvicinano rapidamente. Non credi ai tuoi occhi: una delle creature porta appesa al collo una chiave identica a quella che hai appena rubato. L'occasione è troppo bella per non approfittarne, ma stai certo che i Ramarri non cederanno facilmente il loro prezioso tesoro. Devi conquistartelo! Cosa vuoi fare?

Sguaini la spada e li attacchi?	Vai al **515**.
Usi il globo di Shawar?	Vai al **79**.
Tenti di addormentarli suonando il flauto?	Vai al **628**.
Ti rendi invisibile?	Vai al **266**.

463

Fai appello al tuo sangue freddo, e compiendo solo pochi gesti lenti e ben calcolati riesci a liberarti dalle sabbie mobili. Muovendoti sempre con estrema attenzione, arrivi davanti al chiosco (**586**).

464

Avanzi prudentemente, evitando di toccare l'altra statua, ma all'improvviso una botola si spalanca nel tavolato e precipiti nel fiume (**403**).

465

Il cibo è delizioso, ed il letto è morbido. Al mattino ti alzi perfettamente riposato e pronto ad affrontare i pericoli che troverai lungo il percorso: aumenta di 4 il tuo punteggio di Vita. Il sole non è ancora spuntato all'orizzonte, ma lo Speziale è già sceso nella bottega ed inizia il suo lavoro. Lo saluti e, se lo possiedi ancora, affidi a lui il tuo cavallo, perché la strada

che porta alla Fortezza di Alamuth è troppo ripida e preferisci proseguire a piedi. Lasci il villaggio e ti incammini in direzione dell'imponente sagoma della Fortezza. Vai al **643**.

466

Stringi forte in mano la chiave: se riuscirai ad impadronirti anche dell'altra, potrai fuggire da questi sotterranei umidi e penetrare forse all'interno della Fortezza di Alamuth. Lasci il territorio dei Ramarri e vai in cerca dei loro nemici, i Ratti (**383**).

467

Tiri la leva . . . e senti che ti manca il terreno sotto i piedi. Fai un salto di fianco e vedi che nel pavimento si sta aprendo una botola che dà accesso ad una scala: senza esitare scendi verso l'oscurità. Vai al **173**.

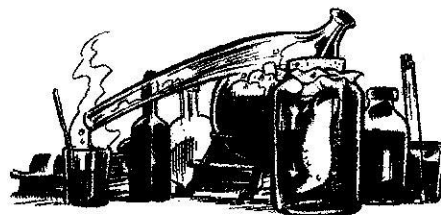
468

Tiri fuori lo splendido rubino che hai conquistato uccidendo il Drago sulla riva del fiume. Alla vista della gemma, il saggio non riesce a soffocare un grido d'orrore e di disperazione: «Il mio Drago!» esclama. «Come hai osato assassinare un animale così dolce e inoffensivo! Non sei degno di stare alla mia presenza. Va, sparisci . . .». Hasan ibn as-Sabbah fa un gesto magico e ti proietta lontano nello spazio e nel tempo. Riprendi contatto con la realtà in una vasta galleria sotterranea. Le pareti trasudano un'umidità sporca. Sei immerso nell'oscurità più completa, non hai più la bisaccia e ti resta solamente la spada per difenderti. Vai al **297**.

469

Afferri la fiala di zoopozione. Dev'essere piuttosto utile al Mastro di Caccia, ma come funziona esattamente? Vuoi berla (**486**) o la metti nella bisaccia (**102**)?

470

Il boia ti porta davanti ad un vecchio gracile, che ha appena cominciato a torturare. L'inganno è dunque riuscito! «È lui quello che cerchi?» grugnisce l'Orco. «Sì!» rispondi, poi sfiori il volto del prigioniero con un gesto colmo di sollecitudine. Ma l'Orco è scivolato alle tue spalle e ti assesta un violento colpo alla testa. Il piano è fallito, riesci a pensare prima di perdere i sensi. L'orrore della sorte che ti attende è inimmaginabile . . . e la tua avventura finisce qui!

471

Stappi la fiala blu e ti prepari a lanciarla, ma un balzo rabbioso dell'animale ti fa perdere l'equilibrio e il contenuto ti cola sui vestiti. È un potente concentrato di colla: eccoti bloccato al suolo, ed anche la tua libertà di movimento è molto ridotta. Diminuisci di 3 il tuo punteggio di Forza e vai al **347** per affrontare il Mastino con la spada. A combattimento finito, la colla si dissolverà e il tuo punteggio di Forza tornerà al valore precedente. . . se sopravvivi!

472

Lo scheletro cede sotto i tuoi colpi e crolla a terra, rompendosi in mille pezzi, e i frammenti delle ossa rotolano in tutti gli angoli della cripta. Raccogli la daga d'argento del defunto ed anche la sua borsa, che contiene 10 pezzi d'oro (segnali sul Registro d'Equipaggiamento). Vorresti esplorare più accuratamente il sotterraneo, ma le ossa sparpagliate sono scosse da un fremito ed iniziano a rotolare verso un punto preciso della stanza, come se volessero rimettersi insieme. È meglio non affrontare un'altra volta il terribile guardiano della cripta! Torni velocemente in superficie e sproni il cavallo verso l'uscita della gola (**105**).

473

Getti la fiala sul pavimento, e dai frammenti si sprigiona una finissima polvere gialla che invade completamente la stanza. Trattieni il respiro, pronto a tutto. Hai fatto bene: il flacone conteneva un potente sonnifero, ed i Ramarri crollano a terra. Strappi via la chiave dal collo del capo ed esci correndo dalla sala (**466**).

474

Una volta fuori sei in un'ampia anticamera. Senza neppure degnarla di uno sguardo imbocchi un corridoio che fiancheggia la facciata del palazzo in direzione ovest. In fondo al passaggio si intravede una porta, ed un'altra si apre su ciascuna delle due pareti. Ti dirigi:

Verso la porta di destra?	Vai al **65**.
Verso quella di sinistra?	Vai al **607**.
Verso la porta in fondo al corridoio?	Vai al **261**.

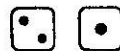
475

Esci con passo deciso dalla bottega dell'alchimista. Questa visita ti ha dato un'idea . . . Forse il mercante di tappeti possiede un tappeto volante! Raggiungi il suo bancone e sfiori con la punta delle dita i tappeti finemente intessuti. Uno di essi, di colore rossiccio, ti piace particolarmente. Immerso nella contemplazione del suo disegno, non ti accorgi dell'ometto panciuto che scivola alle tue spalle. «Benvenuto nell'umile bottega di Mok'Het, mercante di tappeti tra i più raffinati d'Oriente, viandante. Sei forse un mago venuto da lontano per lavorare alla Fortezza? Gli altri tuoi colleghi sono i miei migliori clienti. Ad ogni modo, farò del mio meglio per servirti». Questo grassone non ti ispira molta confidenza, ma gli chiedi lo stesso se possiede qualche tappeto capace di volare. Il suo volto si illumina, senza dubbio per la prospettiva del facile guadagno: «Ah, così vuoi uno dei miei tappeti speciali! Seguimi nel retrobottega!» Speranzoso, lo segui all'interno del negozio (**627**).

476

Stappi il flacone e versi un po' di polvere nel palmo della mano, poi la soffi verso la guardia. Cosa sarà questa sostanza? L'Assassino cade addormentato e comincia a russare sonoramente: era un potente sonnifero, ed è un vero peccato averlo sprecato per così poco! Lasci l'armeria in punta di piedi (**283**).

477

La guardia riesce ad assestarti un colpo di piatto, facendoti perdere i sensi, poi lancia un grido d'allarme. I suoi compagni accorrono numerosi, e approfittando del tuo stordimento ti trascinano verso i sinistri sotterranei della Fortezza. Vai al **162**.

478

Apri la porticina e sgusci all'interno. L'oscurità è quasi completa ed un odore tremendo appesta l'aria. Una serie di bassi gradini si perde nel buio.
Cosa farai?

Scendi la scala.	Vai al **106**.
Esci e richiudi la porta.	Vai al **449**.
Aspetti qualche istante per vedere se succede qualcosa.	Vai al **182**.

479

Getti la fiala contro il muro, e una finissima polvere gialla si disperde nell'aria. Trattieni prudentemente il respiro. Alcuni Ramarri vacillano, poi crollano sul pavimento: la fiala conteneva un potente sonnifero! Aspetti che l'aria si purifichi, poi entri nella stanza (**295**).

480

Afferri la catenella che pende a lato del campanello d'oro. Esiti un attimo, ma l'istinto ti suggerisce che tirandola farai credere ai maghi di essere uno di loro, e guadagnerai così la loro benevolenza. Con un gesto vivace, scuoti la catenella. Immediatamente comprendi l'enormità del tuo errore: era una trappola per smascherare gli intrusi. I maghi della biblioteca mettono da parte i libri e ti fissano con occhio malevolo, poi pronunciano tutti insieme un incantesimo dal suono funebre. Il soffitto si squarcia ed un gigantesco braccio peloso ti afferra, trascinandoti verso l'alto. Vieni divorato con gioia crudele da una creatura demoniaca. La tua avventura finisce qui . . .

481

«C'è solo un problema: non ho la più pallida idea di dove si trovi la leggendaria città di Shangri-La . . .» prosegue Hasan ibn as-Sabbah. «Tutti i documenti esistenti, e le cronache di viaggio dei pochi che hanno fatto ritorno da quel luogo, sono scomparsi nel corso dei secoli: rubati, perduti o strappati da mani ignoranti in una delle innumerevoli invasioni barbariche che hanno devastato il mondo. Ho qui un antico testo in cui si fa riferimento ad Antarsis, un sacerdote egizio vissuto al tempo del massimo splendore dei faraoni, cioè migliaia di anni fa. Gli scribi riportano di un favoloso viaggio in una terra così lontana che occorse più di un anno per raggiungerla. Dalla descrizione che ne fanno, si tratta certamente della terra di Shangri-La, alla quale tu aspiri . . . Sfortunatamente il papiro originale è andato distrutto nel gigantesco incendio della biblioteca d'Alessandria! Ma se te la senti, posso usare i miei poteri occulti e trasportarti nell'Egitto dei faraoni, così potrai incontrare Antarsis. Stai attento! Non decidere alla leggera, poiché potrai fare ritorno nella nostra epoca solo in caso di vittoria. Ti troverai in un paese sconosciuto, senza amici né famiglia, senza una patria dove poter tornare. Mille pericoli costellano quest'impresa che nessun essere umano ha mai osato affrontare finora . . . Se rifiuti un viaggio così periglioso, non perderai il tuo onore. Se invece persisti nella tua intenzione, pregherò Dio fino alla fine dei miei giorni perché tu possa raggiungere il tuo scopo e trovare la felicità eterna . . .». Se accetti di abbandonare il tuo tempo e prosegui nella ricerca della favolosa città di Shangri-La, vai al **671**, altrimenti vai al **387**.

482

All'interno della torre, ci sono due possibili passaggi. Quale scegli?

Una piccola scala a chiocciola che scende nella torre? Vai al **574**.
Il cammino di ronda che corre lungo il muro di cinta? Vai al **93**.

483

Ti alzi in piedi, simulando una leggera ubriachezza: «Ehilà, valorose guardie! Permettete ad un umile viandante di offrirvi un altro giro! Sarà comunque una magra ricompensa per i più valorosi difensori della Fortezza di Alamuth!» Dopo un attimo di perplessità le guardie ti invitano al tavolo, felici per l'inaspettata fortuna. Il locandiere porta cinque grosse coppe di birra, ricolme fino all'orlo. Possiedi i 5 pezzi d'oro necessari per pagare le bevande? Se non li hai, ti profondi in scuse, ma le guardie sono convinte che tu ti stia prendendo gioco di loro e ti trascinano rudemente fuori dalla locanda (**162**). Se invece li hai, cancellali dal Registro d'Equipaggiamento. Le guardie ti tirano grosse pacche amichevoli sulla schiena e si informano sulle ragioni della tua presenza nella Fortezza. Rispondi evasivamente, e metti a tacere i loro ultimi dubbi. Poco dopo decidono di fare ritorno al posto di guardia nella torre est della Fortezza, e prendono congedo ringraziandoti con voce impastata. Il più sbronzo dei cinque esita ancora al tavolo. Vuoi seguire subito gli altri (**540**) o preferisci aspettare un momento prima di uscire (**210**)?

484

Falciato da un micidiale colpo di spada, il falcone ammaestrato si abbatte al suolo pigolando di dolore. L'Uccellatore balza verso il corpo sanguinante del suo animale prediletto e lo culla un istante tra le braccia. Poi, con un terribile grido, si precipita su di te deciso a vendicare il falcone. Fai del tuo meglio per difenderti!

Uccellatore	Forza 11	Vita 14

Se vinci il duello, vai all'**11**.

485

Chiudi gli occhi e lanci una moneta d'oro nel pozzo, formulando il desiderio di trovare un aiuto nella tua ricerca di Shangri-La. Aspetti qualche secondo, ma non succede nulla. Scrolli le spalle e ti allontani dal pozzo, ma dietro di te risuona un sordo brontolio. Ti giri e vedi una grossa sagoma che si divincola a fatica per uscire dal pozzo. È un Genio alto più di quattro metri, con i capelli raccolti in una lunga treccia ed un rubino incastonato nella fronte. Incrocia le

485 - *«Chi osa disturbare un Genio mentre si gode il suo meritato riposo?»*

braccia sul vasto petto e ti fissa corrucciato: «Chi sei tu, straniero, per permetterti di risvegliare un Genio immerso nel sonno del giusto? Sappi che non amo essere disturbato mentre riposo, soprattutto quando un intruso dispettoso osa gettarmi una moneta sulla testa. Forza, ti ascolto!» Sbalordito dall'altezza di questo Genio bisbetico, resti senza parole.
Cosa vuoi fare?

Attaccarlo? — Vai al **133**.
Fuggire a gambe levate dall'oasi? — Vai al **154**.
Spiegargli lo scopo della tua ricerca? — Vai al **7**.

486

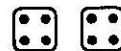
Vuoti avidamente la fiala. Il tuo stomaco si rivolta, tremende fitte di dolore ti lacerano il corpo ed un velo di sangue ti offusca gli occhi. Le braccia si allungano, ti sembra che il cranio stia per scoppiare e cadi a terra in convulsioni, latrando d'odio! Eccoti tramutato in cane! La tua lingua ruvida si copre di saliva all'idea del pasto saporito che riceverai dal Mastro di Caccia al suo ritorno; perché, ne sei certo, ora sei il più bello dei suoi molossi. La tua avventura finisce qui . . .

487

Cavalchi per ore tra rocce ed aride colline, finché la pista si infila in una stretta gola (**105**).

488

Spossato per il combattimento, ti appoggi ad un tavolo. Il Mastino giace ai tuoi piedi in un lago di sangue, con la bocca spalancata, e anche tu sanguini abbondantemente. La tua vittoria ha scatenato la frene-

sia degli altri molossi, che abbaiano in modo assordante. Devi uscire dal canile al più presto, ma un'ultima occhiata ti permette di scoprire una fiala. L'etichetta dice che si tratta di un balsamo e decidi di applicarne un po' sulle ferite: riguadagni 4 punti di Vita. Rinvigorito, esci dal canile e ti allontani rapidamente, lasciandoti alle spalle il concerto di guaiti. Vai al **509**.

489

«E così hai l'ardire di chiedere un incontro con Hasan ibn as-Sabbah!» esclama il Dao. «Bene, esulta perché voglio esaudire il tuo desiderio. Ma in cambio, voglio che tu mi faccia dono dell'armatura . . .». Non osi rifiutare, ora che la meta è tanto vicina. Il tuo totale di Vita perde 3 punti finché non avrai trovato una nuova corazza. Il Dao espande il suo corpo fumoso e ti avvolge in una sfera di vapore candido, che subito inizia a girare su se stessa. Perdi l'equilibrio, precipiti . . . al **302**.

490

L'avversario giace ai tuoi piedi in una pozza di sangue. I ladri reagiscono nel modo più disparato: alcuni muoiono dalla voglia di tagliarti la gola, altri riconoscono che il combattimento è stato leale, e accettano il volere del fato. Secondo l'uso dei nomadi, ti propongono di diventare il nuovo capo, colui che li renderà ancora più ricchi. Accetti l'offerta (**55**), o ti dichiari commosso dalla proposta, ma spieghi loro che i misteri della Fortezza ti attendono e devi riprendere il viaggio (**487**)?

491

Raggiungi la porta contrassegnata da una mezzaluna marchiata a fuoco. È socchiusa, e dall'interno giungono forti vampate di calore. Getti un'occhiata: è la fucina della Fortezza, immersa in una frenetica attività. Diversi Gnomi incatenati lavorano davanti ad enormi incudini. Vuoi entrare (**200**) o tiri dritto (**336**)?

492

Al centro del fiume c'è un grosso mucchio di tronchi, fronde e grossi rami. Prosegui lungo l'argine (**287**), o vuoi fermarti un istante per osservare meglio lo strano fenomeno (**364**)?

493

Stai per prendere congedo, ma un riflesso argentato sul petto del Ratto attira la tua attenzione. Al suo collo, appesa ad una catena, c'è una delle chiavi di cui stava raccontando. Un'idea ti frulla nella testa: i Ratti sono troppo numerosi per affrontarli direttamente, ma puoi tentare di rubare la chiave. Tenti di impadronirtene facendo distrarre il capo, ma senza dimenticare di tenere d'occhio gli altri occupanti della stanza. Getta due dadi per vedere se riesci nell'impresa: se il totale ottenuto è divisibile per 3, vai al **167**. In caso contrario, vai al **655**.

494

La fiala è ricolma di liquido verde. La giri e la rigiri tra le mani, ma non riesci a stabilire di cosa si tratti. Forse annusandolo . . . ma preferisci non stappare il flacone: potresti rovinarne il contenuto che, lo senti, ti sarà certamente prezioso in avvenire. Lo Speziale si disinteressa alle tue mosse e ispeziona uno scaffale lì accanto. Vai al **279**.

495

Allarghi leggermente le gambe per aumentare la tua stabilità: ora sei pronto a combattere. Affronta le tre creature individualmente:

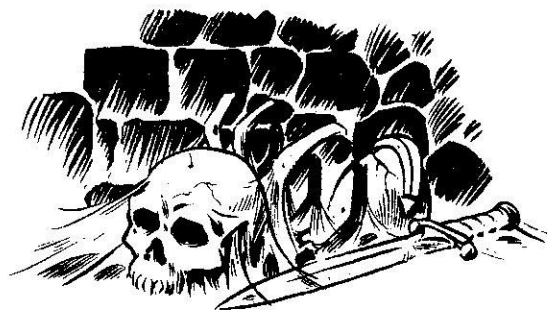
Primo Ratto	Forza 7	Vita 10
Secondo Ratto	Forza 8	Vita 10
Terzo Ratto	Forza 8	Vita 12

Se vinci, vai al **231**.

496

Ti allontani furtivamente dalla porta, riflettendo sulla scena appena vista. Completamente assorbito dai tuoi pensieri, oltrepassi senza farci troppo caso una galleria che si dirama verso destra, ma improvvisamente due figurette sbucano da questo passaggio buio come la pece: perdi l'equilibrio e rotoli a terra, ma balzi subito in piedi pronto a tutto. Sei completamente circondato da Ramarri! A quanto pare, le loro intenzioni sono pacifiche; ti fanno cenno di seguirli, poi ti guidano ad una sala simile a quella occupata dai Ratti. Il capo della pattuglia discute un istante con i sette Ramarri che si trovavano già nella stanza, poi si ritira con la sua truppa. Vai al **382**.

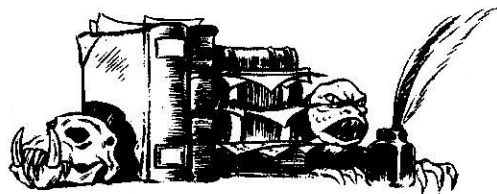
497

Raggiungi l'estremità della galleria; immerso nell'oscurità totale, risali a uno a uno i gradini consumati di una scala a chiocciola. Scostando una tenda sbuchi in una sala circolare priva di finestre: al centro c'è un grande tavolo apparecchiato e sopra di esso, sospeso al soffitto intonacato, un candelabro illuminato da centinaia di candele. Perquisisci la stanza: dietro l'arazzo che rappresenta un animale mostruoso, intento a sputare fiamme, scopri un'altra scala che sale. Non hai più dubbi: hai raggiunto il torrione della Fortezza di Alamuth! E Hasan ibn as-Sabbah vive in cima alla più alta torre del suo palazzo! Risali il primo gradino, ma uno strano rumore risuona alle tue spalle. Volti la testa: uno Spettro avvolto in un lungo sudario ammuffito fluttua verso di te, catturando il tuo sguardo nelle sue orbite vuote. Un'altra prova da superare . . . Se hai trovato un anello incantato nella fucina della Fortezza, vai al **371** (sei di nuovo all'interno: l'anello di invisibilità è inefficace). Altrimenti devi sguainare la spada ed affrontare l'apparizione soprannaturale (**136**).

498

Il tuo rifiuto offende profondamente il Ramarro, che replica sostenuto: «Siamo molto onorati per la visita, straniero, ma la tua presenza qui è durata abbastanza; devi rimetterti in viaggio. Ma prima di lasciarci, la tradizione vuole che tu faccia un dono al nostro popolo, che ti ha accolto così benevolmente facendoti grazia della vita». Sette contro uno! Affrontarli sarebbe un suicidio, devi fare quello che ti chiede. Dai al Ramarro uno degli oggetti in tuo possesso e cancellalo dal Registro d'Equipaggiamento. Se non ne

hai, offrigli la borsa dell'oro. Se hai speso tutto il denaro dagli la bisaccia, ma attenzione: d'ora in avanti potrai portare solo due oggetti, perché le tue tasche non ne possono contenere di più. Vai al **632**.

499

Approfittando della tua debolezza, il boia ti afferra le spalle con le mani d'acciaio e ti fissa con gli occhi bovini: sembra chiedersi il perché delle tue azioni, ma tutto ciò è ben al di sopra della sua mente ottusa. Sa soltanto che potresti essere un'ottima cavia per i suoi esperimenti, uno più atroce dell'altro. Ti rinchiude in una grossa gabbia e si allontana ridendo. Spossato dalle ferite, preghi che la morte venga a liberarti dal tremendo destino che ti attende. La tua avventura finirà tra le mani pelose di questo brutale Orco.

500

Tiri fuori dalla borsa 5 pezzi d'oro (cancellali dal Registro d'Equipaggiamento) e li porgi ai Troll che scoppiano a ridere. «Ah, ah! Nonostante la tua aria da feroce guerriero, sei soltanto un pusillanime. Forza, dacci quell'oro prima di svenire dalla paura!» Queste canaglie si prendono gioco di te, un cavaliere di re Riccardo d'Inghilterra! Quale oltraggio! Incassi gli insulti senza batter ciglio (**536**) o il tuo orgoglio di crociato grida vendetta e li attacchi (**609**)?

501

Con la spada sempre ben in pugno, lanci una sfida al capo! Vacillando un po', quello raccoglie una grande spada accanto a sé e si rialza, poi si lancia verso di te. Subito comprendi che, sebbene devastato dalla lebbra, ha conservato gran parte dell'antica abilità. Questo cavaliere decaduto sarà un temibile avversario.

Cavaliere Lebbroso   Forza 12   Vita 8

Se vinci il duello, vai al **451**.

502

Il capo ti afferra bruscamente il braccio: non sei stato abbastanza accorto! «Tu, un nuovo fratello, come osi rubare la chiave sacra del tuo popolo?» grida. Non hai scelta: devi sguainare la spada ed affrontare i tuoi simili che si trovano in questa sala (**617**).

503

Avanzi verso la statua di Thalos. È ancora più grande di quanto avessi giudicato alla prima occhiata: alta quanto sei uomini, possiede quattro braccia, e a quanto pare è stata fusa con l'oro più puro. Una specie di vernice brillante aggiunge altro splendore alla

statua. Raccogli tutto il tuo coraggio, sguaini la spada ed allarghi le braccia: «Animati, statua, e lasciami raggiungere la dimora di Hasan ibn as-Sabbah!» gridi. La presenza di un'arma nel tempio risveglia automaticamente la statua. Muovendosi a scatti, lascia il piedistallo e si avvicina facendo tremare la sala sotto i suoi passi. Il grande duello comincia!

Thalos	Forza 18	Vita 22
	Modificazione-danno: + 1	

Se possiedi ancora la chiave di giada, vai al **323**.
Se riesci a sconfiggere la statua, vai al **149**.

504

Metti piede a terra e prosegui tenendo il cavallo per le briglie, cercando di fare meno rumore possibile. Improvvisamente un grosso pietrone ti frana sotto i piedi e rotola giù sempre più veloce, andando a cadere con uno spaventoso fracasso sopra una delle tende. Una moltitudine di Arabi furibondi esce correndo da ogni parte, e prima che tu abbia il tempo di reagire vieni catturato e trascinato al campo, alla presenza di un uomo imponente che ti fissa con aria sospettosa. Vai al **441**.

505

Stordisci la guardia ubriaca e la trascini nella zona in ombra ai piedi della muraglia, al riparo da sguardi indiscreti. Gli togli l'uniforme e la infili sopra i vestiti, dopo aver abbandonato a malincuore la tua armatura. Fortunatamente la guardia era grande e grossa, così la lunga uniforme ti infagotta appena. Tiri il cappuccio sul volto e abbandoni l'Assassino dopo averlo ben legato ed imbavagliato. Vai al **298**.

506

Al termine di una breve lotta accanita, il Maniscalco, un po' più forte dell'avversario, sferra l'attacco decisivo. Aggrotta le sopracciglia, il suo respiro si fa ansimante e le vene del suo collo taurino sembrano scoppiare; poi punta bene i piedi per dare più slancio al braccio destro. Vedendolo avvicinarsi alla vittoria, i partigiani del Mastro di Caccia si lanciano in esclamazioni di disappunto. Rapidamente la prova si conclude: il fabbro accentua i suoi sforzi e schiaccia la mano dell'avversario contro la candela accesa, fissata al bordo del tavolo! Ha vinto! La folla lo acclama. Se hai scommesso con la guardia, vai al **639**, se hai scommesso con l'apprendista stregone, vai al **668**.

507

Aspetti fiducioso che vengano a prenderti: dovranno pur farti il processo! E in quel momento potrai raccontare la tua storia e riprendere il viaggio. Ma le ore si trasformano in giorni, poi in mesi, in anni . . . Resterai in prigione fino alla fine dei tuoi giorni, consumato dalla fame e dalle malattie. La tua avventura finisce qui.

508

Infili l'anello d'invisibilità come ti è stato insegnato e attendi. Ormai dovrebbe aver fatto effetto, pensi, e ti avvicini tranquillamente all'enorme guardia immobile davanti alla grande porta della Fortezza. Ma appena sei a portata dei suoi occhi, il gigante ti fissa con sguardo arcigno: eppure non dovrebbe vederti! C'è solo una spiegazione: Hasan ibn as-Sabbah, previdente, ha circondato la Fortezza con una barriera che annulla l'effetto degli oggetti magici! L'anello è inutile, torna al **369** e scegli di nuovo.

509

Richiudi la porta del canile e ti volti. Vuoi aprire la porta in fondo al corridoio (**261**) oppure, se non l'hai già fatto, quella davanti a te che reca incisa una testa di cane (**600**)?

510

Balzi in avanti sguainando la spada . . . ma non metterai più piede sulla scacchiera: vieni disintegrato! Per tua fortuna, quella che è stata distrutta era solo una proiezione mentale del tuo corpo, ma perdi comunque 3 punti di Vita. Vai al **6**.

511

Infili la mano nella bisaccia alla ricerca di uno degli oggetti acquistati da Abdalsan. Ovviamente puoi utilizzare solo uno di quelli ancora in tuo possesso. Se non ne hai, torna al **574** e scegli un'altra soluzione. Quale degli oggetti dello Speziale vuoi usare?

La fiala blu?	Vai al **23**.
Il flacone di polvere gialla?	Vai al **476**.
La pozione verde?	Vai al **109**.

512

Fai fermare il tappeto all'altezza di una delle feritoie della torre ovest, poi scivoli all'interno senza far rumore. Ordini al tappeto di andare al villaggio, e di aspettare nuove istruzioni, poi vai al **482**.

513

L'uomo in nero si presenta: «Il mio nome è Jamal, signore, e sono anch'io un viaggiatore. Cerco fortuna in queste vaste contrade, sebbene la mia via non sia quella delle armi». Spieghi che sei diretto alla Fortezza di Alamuth e vedi il suo volto illuminarsi. «Dunque attraverserai i villaggi delle colline, ai piedi del covo del Vecchio della Montagna, quella vecchia volpe! Ti attendono grandi difficoltà, signore, ma uno dei miei amici, Hassidin, vive in uno di quei villaggi, Alazar. Vai da lui e presentati a mio nome: ti aiuterà per quanto gli è possibile. Ecco la chiave della sua casa, se lui non fosse al villaggio. La troverai senza difficoltà: sorge sulla piazza principale, ma è leggermente isolata rispetto alle altre». Un sorriso rischiara il suo volto barbuto, e ti porge una chiave di ferro: segnala sul Registro d'Equipaggiamento. Soddisfatto, offri da bere a Jamal spendendo 1 pezzo d'oro. La conversazione prosegue e Jamal ti chiede di raccontare le tue imprese, poi offre da bere a sua volta. Se accetti, vai al **181**. Se preferisci declinare l'offerta e prendere congedo, vai al **448**.

514

In mezzo al ponte il passaggio è sbarrato da due statue, bianche come l'alabastro, che si fronteggiano. Hanno entrambe le braccia tese, e le loro dita si sfiorano. Guardandole meglio, noti che non sono fissate al piedistallo, ma possono ruotare su di un perno.

Non dovrebbe essere troppo difficile passare oltre, ma quale vuoi far ruotare per aprirti un varco?

Quella di destra.	Vai al **464**.
Quella di sinistra.	Vai al **662**.
Tutte e due nello stesso momento.	Vai al **56**.

515

Allarghi leggermente le gambe per aumentare la stabilità, poi ti metti in guardia. Devi affrontare i tre Ramarri separatamente:

1° Ramarro	Forza 7	Vita 10
2° Ramarro	Forza 8	Vita 10
3° Ramarro	Forza 8	Vita 12

Se vinci lo scontro, vai al **172**.

516

Esamini il piedistallo da vicino: è solo volgare legno di cedro che . . . ma improvvisamente un sibilo acuto risuona sopra la tua testa! Getta due dadi: se ottieni 4 o meno, vai al **428**; se il risultato è 5, 6, 7 o 8, vai al **444**; se è 9 o più, vai al **236**.

517

Fai scivolare l'anello al dito, colmo d'apprensione; ma evidentemente sei fuori dalla barriera di protezione, e l'incantesimo agisce! Superi il Drago senza disturbarlo e continui per la tua strada. Vai al **287**.

518

Quando arrivi a metà strada una lastra cede sotto il tuo peso, e precipiti in una fossa irta di pali aguzzi. Getta un dado e sottrai il numero ottenuto dal tuo punteggio di Forza. Ad ogni modo, riesci a tirartene fuori a fatica e raggiungi l'idolo (**593**).

519

Le foglie di ninfea sono insolitamente grandi. È strano, si sovrappongono una all'altra formando una passerella che attraversa il fiume. Giudichi più prudente abbandonare l'armatura prima di tentare la traversata, e conservi solamente l'elmo. Se vuoi passare a sinistra dei fiori profumati, vai al **115**. Se, al contrario, preferisci passare a destra, vai al **556**.

520

Appena apri il cassetto di destra, uno scatto risuona nell'aria. Lancia un dado: il numero uscito è quello delle freccette avvelenate che ti colpiscono la mano. È un tipo di trappola molto rudimentale, ma efficace! Sottrai lo stesso numero anche dal tuo punteggio di Vita. Adesso puoi decidere se aprire il cassetto di sinistra (**146**) o, se non lo hai già fatto, frugare nel baule (**195**). Se invece ritieni di aver perduto anche troppo tempo in questa anticamera, ti dirigi verso il corridoio. Aprirai:

La porta a destra?	Vai al **452**.
Quella a sinistra?	Vai al **600**.
La porta in fondo al corridoio?	Vai al **261**.

521

Abdul Al-Azhred sgrana gli occhi. «Ne sei certo, amico? È veramente questo il tuo desiderio?» Tu insisti. «Allora, se il destino ha deciso così, fai pure!» Posi lo sguardo sul Necronomicon, il libro proibito che racchiude in sé tutto il male del mondo. L'universo intero vacilla, travolto da un torrente di follia! Non avresti mai dovuto esaminare quest'opera tremenda! Hai visto più di quanto un normale essere umano possa sopportare. Finirai i tuoi giorni pazzo, un povero essere abbandonato che balbetta parole senza senso: la tua avventura finisce qui.

522

Non hai scelta: devi risalire! Ti aggrappi disperatamente alla corda e rimonti all'altezza della seconda galleria (**570**) o della prima (**328**).

523

«Poiché non puoi pagare, la tua presenza qui non è gradita! Avrei dovuto immaginarlo, in compagnia di un simile ubriacone . . .». Detto ciò, il taverniere ti afferra per il collo sollevandoti dalla sedia, e con una spinta vigorosa ti scaraventa in strada. Rotoli nella polvere, più ferito nell'orgoglio che nel corpo, poi raccogli le tue cose e ti guardi intorno, indeciso sulla strada da prendere. Dove ti dirigerai?

A sinistra?	Vai al **166**.
Sempre dritto?	Vai al **351**.
A destra?	Vai al **44**.

524

La strada per la Fortezza è troppo scoscesa, ed il cavallo rischierebbe di rompersi una zampa. Con rimpianto decidi di separartene, ma nelle scuderie del villaggio non c'è più un solo posto libero e sei costretto a vendere il fedele animale al locandiere. «D'accordo» dice. «5 pezzi d'oro, e non un soldo di più . . .». Non hai scelta, devi accettare la sua offerta. Aggiungi questa somma sul Registro d'Equipaggiamento e incamminati verso la Fortezza (**643**).

525

Afferri con precauzione la chiave. A giudicare dalla forma, dovrebbe adattarsi alla serratura. È davvero tutto così facile? In fondo perché impedire ad un monaco di lasciare la cella di meditazione, se ne ha voglia! Raggiungi la porta e giri la chiave nella serratura. La porta si apre, ma appena lasci andare la chiave ricevi una violenta scossa elettrica: perdi 1 punto di Vita. Ora capisci che i monaci sono tenuti ad aspettare pazientemente che qualcuno venga a liberarli dalla cella! Torni nel corridoio (**449**).

526 - *La orripilante creatura bavosa si gira verso di te, agitando le sue appendici irte di punte*

526

Sei di fronte ad una gigantesca creatura bavosa, uno dei numerosi abitanti di questo giardino fantastico. Si tratta di una delle ultime Chiocciole Mazziere, chiamate così a causa delle sei appendici irte di punte, simili a grosse mazze ferrate: una temibile arma di difesa. L'animale punta gli occhi peduncolati su di te: sei stato scoperto! Sguaini la spada **(317)** o getti un forte grido **(132)**?

527

Esci dallo strano labirinto, lasciandoti alle spalle il pozzo del liquido azzurrino, e attraversi la biblioteca in silenzio verso la porta d'accesso al corridoio, quella da cui eri entrato nella sala di studio. Vai al **411**.

528

Introduci la chiave di bronzo nella serratura e tenti di farla girare, ma senza successo. Provi ancora facendo più forza, ma improvvisamente la chiave si spezza. Esasperato, strappi via i frammenti dalla serratura. Torna al **445** e scegli di nuovo.

529

Racconti a Slig che il vecchio Fachiro ti ha consigliato di chiedergli aiuto per penetrare nel palazzo. Il suo sguardo si illumina. «Ah, il vecchio Akim! Siamo quasi vicini di casa, eppure ci incontriamo raramente. Ma i suoi amici sono anche i miei. Se Akim pensa che tu abbia delle buone ragioni per voler entrare nel palazzo, non starò a discutere. Ho quello che ti serve». L'alchimista si allontana e fruga nel groviglio di fiale e storte, poi getta un grido di trionfo e si volta nuovamente verso di te. Stappa un flacone, tuffa l'indice in un liquido chiaro e porta il

dito alla bocca con aria soddisfatta. «È proprio lei! La mia cara pozione di levitazione! Procurati un tappeto, uno qualsiasi, aspetta che la luna sorga e versa questa sostanza sul tappeto. Si solleverà immediatamente da terra, e potrai farlo volare dove meglio credi!» Allunghi la mano verso il flacone, ma Slig se lo stringe al petto. «Costa 3 pezzi d'oro, straniero! Come vuoi che tiri avanti il mio negozio, se mi metto a regalare la merce?» L'alchimista sembra prendersi gioco di te! Paga i 3 pezzi d'oro (cancellali dal Registro d'Equipaggiamento) e intasca la pozione di levitazione, poi vai al **233**. Se non hai il denaro, torna in piazza, ma senza pozione (**475**).

530

Cammini verso il posto di guardia. Il gigante messo lì per allontanare gli indesiderabili si accorge di te e porta la mano alla spada. È un Assassino della setta degli Ismailiti, devoti anima e corpo alla protezione del Vecchio della Montagna. Appena lo raggiungi, sguaina la spada e la brandisce a due mani davanti a te, con aria minacciosa, senza nemmeno lasciarti il tempo di aprire bocca. Cosa vuoi fare? Se lo attacchi, vai al **324**. Se preferisci provare a dirgli la parola d'ordine, vai al **215**.

531

La tua sola speranza è di colpire l'unico occhio del mostro con un colpo di spada o una pugnalata. Il duello sottomarino comincia. Torna al **335**, ma invece di dimezzarlo, sottrai solo 2 punti dal tuo punteggio di Forza nel corso di questo combattimento. Se in un lancio ottieni lo stesso numero con entrambi i dadi, hai inferto un colpo mortale al mostro, e il duello finisce immediatamente.

532

Attraversi cautamente il cortile e raggiungi la taverna che serve da caravanserraglio, esitando qualche istante sulla soglia. Getti un'occhiata all'interno e noti, ad un tavolo in fondo alla sala, un chiassoso gruppo di guardie che stanno bevendo allegramente. Entri senza farti notare. Hai mangiato qualcosa da ieri? No? Allora perdi 4 punti di Vita, perché arrivare fin qui è stato molto faticoso! Raggiungi un angolino poco in vista e ti rifocilli rapidamente con una delle tue razioni (cancellala dal Registro d'Equipaggiamento). Grazie al pasto, riguadagni 2 punti di Vita. Puoi annaffiarlo con un bicchiere di birra spumosa che il taverniere ti venderà per 1 pezzo d'oro; in questo caso aggiungi ancora 1 punto al totale di Vita per le virtù ristoratrici della bevanda. Le guardie sono troppo ubriache per fare caso alla tua presenza, e dopo qualche istante si alzano vacillando. Quattro di esse sembrano dell'avviso di lasciare la taverna, ma la quinta, la più ubriaca, insiste per un ultimo giro di birra. Vuoi unirti a loro e tentare un inganno (**483**)? O pensi sia troppo rischioso e aspetti per vedere cosa fanno le guardie (**325**)?

533

Frughi nella bisaccia cercando la pozione che ti è stata affidata da Sol. Rassicurato, segui le istruzioni che ti aveva dato e imbocchi la strada a destra (**44**).

534

Inutile tornare indietro, pensi, e vai verso sinistra. Dopo pochi istanti, passi davanti ad un'alta porta rinforzata con massicce barre di metallo. Ti avvicini: ci sono alcune parole incise nel legno. Forse la descrizione del tesoro che si cela lì dietro . . .

«Pregate e sperate, o ratti e ramarri,
Che un giorno fra voi finisca la guerra;
Allor si useranno le chiavi d'argento
Per varcare la soglia che dà salvamento!»
Hasan ibn as-Sabbah

I tuoi sogni di ricchezza svaniscono. Rifletti sul messaggio appena letto, ed improvvisamente il senso di quelle parole ti è chiaro: il passaggio che porta nella Fortezza comincia dietro questa porta! Ci sono due serrature, una sopra l'altra. «La chiave d'argento al collo del Ratto!» esclami. Come hai fatto a non capirlo prima? Hai avuto l'accortezza di prenderla? In questo caso vai al **228**. Altrimenti, devi tornare indietro e cercarla (**575**).

535

Infili l'anello al dito . . . che scompare a poco a poco, seguito dal braccio, poi scompare anche il resto del tuo corpo ed il cavallo. Superi senza problemi l'accampamento e prosegui il viaggio (**487**).

536

«Un codardo, e senza dubbio un disertore! Ecco quello che sei! Ah, ah!» gridano beffardi i due Troll. Volgi loro le spalle e ti prepari ad attraversare il ponte. Il tuo orgoglio di cavaliere ha ricevuto un duro colpo, ma almeno puoi proseguire il viaggio! Ne sei proprio sicuro? Dietro di te senti un rumore metallico: incoraggiati dalla tua vigliaccheria, i Troll hanno deciso che sei una facile preda. Con un balzo, ti superano e bloccano nuovamente il passaggio, poi si lanciano all'attacco senza cessare di prenderti in giro. Sono convinti di potersi impadronire del resto del denaro altrettanto facilmente! Devi difenderti (**609**)!

537

«Il grande Abdul Al-Azhred ha bisogno di topi per nutrire il suo gufo. Mi ha incaricato di venire a prenderli nella tua voliera, Uccellatore, e di portarglieli al più presto». Il rapace annuisce e si dirige verso una gabbietta poco distante, appoggiata sul pavimento. Fa appollaiare il falcone su uno speciale sostegno e sfila i guardamano, poi si inginocchia davanti alla gabbia e ci infila le mani con precauzione. Senti lo squittio dei topini bianchi . . . E rifili una tremenda botta con l'elsa della spada al povero Uccellatore. Cade a terra semisvenuto, ma riesce a lanciare un rauco richiamo prima di ricevere un secondo colpo che lo stordisce del tutto. Immediatamente, il falcone ammaestrato si alza in volo e scende in picchiata verso di te, gli artigli protesi. Devi affrontarlo, sperando che nel frattempo il suo padrone non riprenda coscienza.

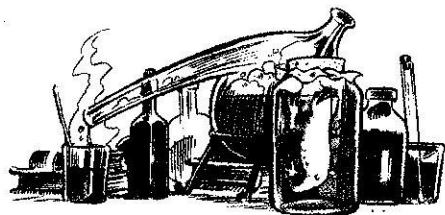
Falcone	Forza 10	Vita 7

Se vinci, vai al **43**.

538

Precipiti, ma come per miracolo la caduta viene attutita dalla sabbia. Appena tocchi il suolo, ti rialzi in piedi con una leggera capriola. Ma dieci metri non sono uno scherzo! Perdi 4 punti di Vita e 2 punti di Forza per tutto il resto dell'avventura, poiché ti sei spezzato il braccio destro. Se sopravvivi alla drammatica esperienza, scopri che il tappeto ha perso tutto il suo potere magico, e nonostante i tuoi sforzi non riesci a farlo volare di nuovo. Nascondi il tappeto sotto la sabbia ai piedi della torre ed imprechi contro la tua stupidità. Vai al **157**.

539

Avanzi di un passo verso la scimmia, ma qualcosa ti afferra bruscamente da dietro. Una corda ti si arrotola attorno al collo, un'altra ti afferra la gamba sinistra e ti trascina all'indietro. Ti volti di scatto tentando di liberarti: sei alle prese con un Albero strangolatore, una specie rarissima che cattura le sue prede immobilizzandole per mezzo di liane prensili, e poi le soffoca. Shawar il mago ti ha fatto dono di una scatoletta di polvere defogliante (**374**)? O possiedi forse una fitopozione (**145**)? Altrimenti puoi usare uno dei flaconi che ti ha venduto lo Speziale (**114**) o, come ultima risorsa, sguaini la spada e tagli le liane che ti tengono imprigionato (**633**).

540

Lasci rapidamente il caravanserraglio. È ormai notte fonda, e solo un pallido chiaro di luna illumina il cortile della Fortezza. Segui i quattro soldati restando nascosto nell'ombra; ma appena attraversi una zona rischiarata da una torcia fissata alla muraglia, la quinta guardia, completamente ubriaca, sopraggiunge alle tue spalle e ti interpella. L'alcool attenua i suoi riflessi, e ne approfitti per sguainare la spada.

Guardia — Forza 6 — Vita 12

Se vinci il primo assalto, vai al **505**; se invece lo vince il tuo avversario, vai al **477**.

541

Il Folletto si rivolge a te in questi termini: «Ti ringrazio, potente signore. Vedi quel sentiero laggiù, quello che svolta a destra? Prendilo e raggiungerai un ponte. Non dimenticare di togliere l'armatura e di scostare contemporaneamente le braccia delle due statue che sorvegliano il passaggio. Poi, continua diritto e troverai un chiosco. Da lì parte il passaggio sotterraneo che sbuca negli appartamenti di Hasan ibn as-Sabbah». E si rimette subito al lavoro. Segui scrupolosamente i consigli, e arrivi in vista del chiosco (**459**).

542

Ancora stordito dalla violenza del combattimento ringrazi Dio per la vittoria ottenuta, poi ripensi all'oggetto che stavi cercando di raccogliere quando il suolo è franato. Getta due dadi: se ottieni un numero inferiore o uguale a 6, vai al **660**, altrimenti vai al **163**.

543

Al termine di una breve lotta accanita il Mastro di Caccia, un po' più debole dell'avversario, ma più audace, sferra l'attacco decisivo. Allenta la pressione sulla mano del Maniscalco, lasciandolo avvicinare pericolosamente alla vittoria. La folla acclama il fabbro, ma il Mastro di Caccia prende lo slancio e piega irresistibilmente il braccio dell'avversario. Sorpreso dal cambiamento della situazione il Maniscalco perde terreno, e il Mastro di Caccia non si lascia scappare l'occasione: con un ultimo sforzo schiaccia la mano del fabbro contro la candela accesa, fissata al bordo del tavolo! Ha vinto! I suoi partigiani esultano. Se hai scommesso con la guardia, vai al **244**. Se hai scommesso con l'apprendista stregone, vai al **310**.

544 - *Gli Uomini-Ramarro sono seduti a tavola; stanno mangiando delle pietanze che sembrano molto appetitose*

544

Il cunicolo è abbastanza largo, e riesci a proseguire senza troppi problemi evitando i numerosi mucchi di detriti. C'è una porta sulla sinistra: ti avvicini e la apri prudentemente, lanciando un'occhiata all'interno. La stanza è grande e tetra, priva di ornamenti. Al centro, vedi una tavola apparecchiata con cibi dall'aspetto insolito: scarafaggi farciti, frutti succosi . . . Vicino al tavolo, sette individui sono immersi in un'animata conversazione. Osservandoli attentamente noti la loro carnagione verdastra, le mani piatte dalle dita palmate e, soprattutto, le grosse code squamose che pendono fino al pavimento. Non c'è dubbio: sono Uomini-Ramarro. Cosa farai adesso?

Richiudi piano la porta e prosegui lungo la galleria. Vai al **51**.
Entri e rivolgi loro la parola. Vai al **382**.
Fai un attacco a sorpresa. Vai al **315**.

545

Stringi tra le mani la chiave d'argento finemente lavorata. Solo il valore del metallo ti permetterebbe di ricavarne una buona somma. Vai al **356**.

546

Appena intravedono il riflesso della lama, quattro Ratti si precipitano verso una porta dissimulata nella parete in fondo. Hai poco tempo per eliminare le tre creature rimaste, affrontandole separatamente:

Primo Ratto	Forza 8	Vita 12
Secondo Ratto	Forza 6	Vita 10
Terzo Ratto	Forza 7	Vita 10

Se superi i tre combattimenti, strappa via la chiave appesa al collo del capo e fuggi per evitare i rinforzi che non tarderanno ancora molto (**167**).

547

Sei alle prese con un Cappuccio, una specie fungoide che si nutre esclusivamente del cervello che succhia alle sue vittime. Devi liberarti di questa massa vischiosa nel minor tempo possibile, prima che riesca a penetrare nelle narici o nella bocca... Per non correre il rischio di ferirti, devi evitare di usare armi bianche ed afferrarlo con le mani... Se indossi i guardamano dell'Uccellatore, vai al **433**. Se invece sei a mani nude, vai al **316**.

548

Dai una pacca amichevole al Fachiro e gli consigli maggiore prudenza in avvenire. Ti fissa con aria triste, poi si allontana borbottando. Ora puoi visitare le botteghe vicine (**300**) o dirigerti al vicino caravanserraglio (**532**).

549

Il veleno del Ragno è particolarmente tossico: in meno di due secondi sei talmente indebolito che la spada ti cade di mano. I polmoni rifiutano dolorosamente di funzionare, il cuore batte disordinatamente, i tuoi muscoli si contraggono per il dolore, ed il sangue non porta più ossigeno al cervello. Soffri atrocemente, ma per poco: un attimo dopo sei già morto, ancora prima di toccare il suolo...

550

Uno schizzo di bava centra il tuo occhio. Perdi la vista per qualche secondo, e già la Chiocciola ti assesta un colpo, facendoti perdere il primo assalto. Vai al **368** per scoprire le modalità dello scontro.

551

Metti piede in un acquitrino poco profondo. La vegetazione lussureggiante è di una rara bellezza, e l'acqua ti bagna a malapena le caviglie. Avanzi speditamente verso il chiosco, ormai prossimo, ma perdi improvvisamente l'equilibrio e cadi in una pozza più profonda. Tenti di rialzarti, ma affondi nella melma: sabbie mobili! Lancia un dado: se ottieni un numero pari, vai al **463**, altrimenti vai al **232**.

552

Appena nomini Sol, lo Speziale si illumina e solleva gli occhi dalla pergamena che stava esaminando. «Il mio vecchio amico, quanti anni sono passati dal nostro ultimo incontro!» mormora commosso. «Cosa posso fare per te, nobile straniero?» Gli porgi il flacone e spieghi che desideri incontrare Hasan ibn as-Sabbah per farti rivelare la strada che porta alla leggendaria città di Shangri-La. «Per aiutarti, voglio donarti una di queste tre pozioni. La prima è un filtro di rigenerazione e guarigione (che riporterà il tuo punteggio di Vita al suo valore iniziale; puoi berlo in qualsiasi momento). La seconda è un potente veleno,

e la terza è un controveleno, nel caso tu fossi vittima di un tossico».
Quale delle fiale scegli? Segnala sul Registro d'Equipaggiamento e vai al **304**.

553

Ti sembra tutto molto sospetto: preferisci non correre rischi assaggiando questa bevanda. Volti le spalle allo strano meccanismo e ti rimetti in marcia, ma nello stesso istante la porta del dormitorio si apre ed un Assassino dall'aria allegra esce nel corridoio: senza dubbio ha appena vinto qualche soldo alle scommesse. Si avvicina all'apparecchio stringendo una moneta d'oro fra le dita, ma appena scorge la coppa piena che hai abbandonato, ridacchia allegramente e la vuota a lunghi sorsi. La bevanda sembra averlo rinvigorito. Peccato: hai sprecato un pezzo d'oro e non hai nemmeno beneficiato delle virtù di questa bevanda! Ora devi proseguire l'esplorazione (**336**).

554

Vuoi usare una delle misteriose pozioni che ti ha venduto lo Speziale?

La blu?	Vai al **381**.
La gialla?	Vai al **438**.
La verde?	Vai al **255**.

Se non possiedi nemmeno una di queste fiale, o se preferisci non correre rischi inutili, sguaina la spada e vai al **312**!

555

L'agitarsi della folla ti trascina verso il largo tavolo di legno dove si affrontano i due campioni. Hai fretta d'andartene: questa sala è un po' troppo piena di guardie per i tuoi gusti. Individui un partigiano del Maniscalco e gli sussurri all'orecchio: «Quell'uomo barbuto, sì, quello là, ha detto che il nostro amico fabbro sta imbrogliando!» La guardia aggrotta le sopracciglia e vorrebbe rispondere, ma sei già scivolato alle spalle dell'uomo barbuto: «Quel porco di un soldato ha detto che il Mastro di Caccia gioca sleale!» mormori. I due uomini si lanciano un'occhiata di fuoco, e chiamano a raccolta i rispettivi amici. Subito volano feroci insulti. Turbati, i due rivali tentano di proseguire il braccio di ferro, ma si scatena una feroce rissa e volano botte da tutte le parti. I seguaci dell'uno e dell'altro si azzuffano furiosamente, e approfitti della confusione per sgattaiolare verso la porta della sala; ma non è così facile come credevi: ricevi almeno una dozzina di colpi. Rispondi senza troppa foga per evitare di impegnarti in un corpo a corpo e raggiungi infine la porta, ma le contusioni ti fanno perdere 2 punti di Vita. Lasci la sala di ricreazione madido di sudore. Vai al **185**.

556

Le foglie affondano leggermente sotto il tuo peso, e al centro del fiume una foglia più stretta delle altre ti fa perdere l'equilibrio. Lancia un dado per stabilire se riacquisti stabilità o se cadi in acqua. Se ottieni un numero pari, vai al **403**; in caso contrario, vai al **631**.

557

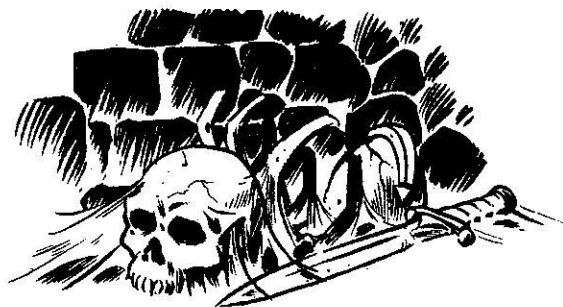
Richiudi la porta e ti guardi attorno: sei in un immenso corridoio a cielo aperto, perpendicolare a quello dal quale sei giunto. Considerata la sua lunghezza, probabilmente costeggia tutto questo lato della Fortezza. Avanzi a lunghi passi sul selciato

bianco e azzurro. Una lunga fila di nicchie ospita delle statue di vetro lavorato dai colori sgargianti: è un fantastico pantheon, a cui si aggiungono le effigi dei più famosi maghi vissuti nelle epoche passate. Volti le spalle alla torre centrale, rifugio del Vecchio della Montagna, dalle scoraggianti pareti lisce e prive di vie d'accesso. In cima alla torre c'è una finestra debolmente illuminata: senza dubbio lo studiolo di Hasan ibn as-Sabbah! A metà corridoio passi davanti alla porta aperta di un tempio. Sempre voltando le spalle alla torre, getti un'occhiata all'interno, e osservi la cerimonia che si sta svolgendo. Decine di fedeli sono inginocchiati davanti ad una statua immensa, alta quasi dieci metri, che raffigura una strana divinità. Hai un'intuizione improvvisa: è Thalos, la statua che dovrai affrontare! Ma un simile avversario cederà sotto i tuoi colpi? Se hai riunito i tre pezzi dell'armatura magica, vai al **16**. Se non ti senti ancora pronto ad affrontare la gigantesca statua, e desideri cercare ancora qualche cosa che possa aiutarti, vai al **641**. Se vuoi affrontare subito Thalos, armatura o no, vai al **293**.

558

Spieghi a Slig che il destino ti spinge a penetrare nella Fortezza, ma ti guardi bene dal raccontare il tuo scopo. «Credo di conoscere il cuore degli uomini» dice l'alchimista. «Ed il tuo mi sembra sincero! E così, ti venderò uno dei miei elisir più rari». Si volta e fruga tra le fiale e le storte di vetro, poi lancia un grido di trionfo e ti mostra un flacone ricolmo di liquido chiaro. «È proprio lei! La mia cara pozione di levitazione! Procurati un tappeto, uno qualsiasi, e aspetta che sorga la luna. Poi versa questa sostanza sul tappeto e lui ti porterà volando dove desideri! L'elisir costa 5 pezzi d'oro. Non è molto caro, straniero, ne convieni?» Se possiedi la somma necessaria, cancella i 5 pezzi d'oro dal Registro d'Equipaggiamento e intasca la pozione; poi esci e vai al **233**. Se non hai denaro a sufficienza, non puoi comperare la pozione. Lascia allora la bottega e vai al **475**.

559

La fiala contiene una fitopozione. Vai al **145**.

560

La lunga giornata di viaggio volge al termine. Sei in prossimità di un villaggio, e all'orizzonte vedi la sagoma della Fortezza che si staglia contro il cielo. Ecco l'ultima occasione per raccogliere informazioni e riposarti prima di raggiungere lo scopo della tua avventura. Se decidi di evitare il villaggio, vai al **612**. Devi incontrare un abitante preciso per dargli un oggetto che ti è stato affidato? Hassidin (**219**), Abdalsan lo Speziale (**533**) o Shawar (**256**)? Altrimenti raggiungi la piazza principale prima di prendere una decisione. Che strada segui?

Quella di destra.	Vai al **44**.
Quella di sinistra.	Vai al **263**.
Prosegui diritto.	Vai al **378**.

561

Ben nascosto nell'ombra, ascolti una strana conversazione tra le due guardie. Un sergente baffuto, tanto grosso da rasentare l'obesità, sta parlando con un caporale, altrettanto baffuto ma molto più magro. Nella sua voce risuona il terrore: «Ascolta, caporale, non voglio avere più niente a che fare con questo Abdul Al-Azhred! Mai più!» L'altro replica: «Sì, sergente, capisco. Solo un pazzo oserebbe affrontare Abdul! O gettare un'occhiata a quel maledetto libro di magia a cui lavora giorno e notte . . .». Se resti ancora lì, rischi di venire scoperto. Lascia le due guardie alla loro discussione ed esci dalla sala d'armi **(474)**.

562

Lasci colare il liquido denso nel palmo della mano sinistra, poi ti massaggi bene le orecchie. Maledizione! È colla! I lunghi peli ora sono tutti appiccicati. . . . Ti precipiti verso la più vicina fontana, e fortunatamente al contatto con l'acqua la colla si scioglie. Cancella la fiala dal Registro d'Equipaggiamento e vai al **275**.

563

Il tappo è ben incastrato, ma con uno strattone violento riesci a tirarlo via. Una nuvola di vapore verde scappa fuori sibilando: è una bottiglia magica che teneva imprigionato un Genio! Il vapore si condensa ed il Genio appare: la sua testa è avvolta in un turbante verde, i lineamenti del suo volto ispirano fiducia. Incrocia le braccia e si rivolge a te: «Grazie, o viandante, per avermi liberato. Molto tempo fa un mago mio nemico mi abbandonò in questo luogo, e da allora nessuna anima caritatevole aveva aperto la mia prigione di vetro. Per ricompensarti ti darò ciò che più desideri . . . in cambio di 5 pezzi d'oro! Ma fai attenzione, i miei poteri sono limitati: rifletti prima di esprimere il desiderio». Se vuoi dare al Genio ciò che ti chiede, vai al **170**. Se preferisci rifiutare l'offerta e lasciare l'oasi, dopo averlo ringraziato, vai al **154**.

564

La scala è più grande di quella precedente. Un folto e morbido tappeto ricopre i gradini, e le pareti sono nascoste da ricche tende intessute di fili d'oro. La tua salita viene interrotta da un pianerottolo immerso nella più completa oscurità. Seguendo le pareti a tastoni scopri una porta, ed entri in una stanzetta bianca fortemente illuminata. Candele, torce, lampade ad olio, globi iridescenti sono incastrati alle pareti o appesi al soffitto. Non c'è un solo angolo della stanza

564 - *Davanti a te si è materializzato un cavaliere vestito di nero, che ti assomiglia in tutto e per tutto*

che sia in ombra, ed il riflesso accecante di queste centinaia di sorgenti luminose ferisce i tuoi occhi abituati all'oscurità dei sotterranei. Ti chiedi a cosa possa servire una simile stanza, ma i tuoi pensieri vengono bruscamente interrotti: dalla stessa porta da cui sei arrivato, entra un cavaliere vestito di nero. Lo fissi attentamente: ha un'aria familiare . . . Sei davanti al tuo doppio magico, l'ultima prova che Hasan ibn as-Sabbah ha messo sul tuo cammino! Per essere degno di incontrare il Vecchio della Montagna, devi prima sconfiggere i tuoi istinti malvagi e gli empi pensieri che si sono incarnati in questo guerriero modellato a tua immagine. Stai attento! Il doppio possiede il tuo stesso punteggio di Forza e Vita. A parte questo, il duello si svolge come d'abitudine . . . Se riesci a distruggere il Male che è in te, vai al **625**.

565

Ti siedi a prua ed osservi il muro di nebbia che si avvicina. Il battelliere fa scivolare dolcemente in avanti l'imbarcazione, facendo forza sulla lunga pertica. La barca si arena contro l'altra sponda con una scossa silenziosa. Raccogli le tue cose e balzi a terra, nell'aria nuovamente limpida. È strano, a quanto pare la nebbia si condensa solo sull'acqua, quasi a voler nascondere a ciascuna riva il paesaggio dell'altra. Senza un addio o una parola d'incoraggiamento, il battelliere scompare nella fitta foschia. In quale direzione prosegui? Costeggi il fiume verso sinistra (**357**), verso destra (**179**), o attraversi un rado boschetto in direzione di un chiosco che si intravede poco lontano (**54**)?

566

Tiri fuori la favolosa lampada di Aladino: sei convinto che questa sia l'occasione buona per fare appello al Genio. Sfreghi la lampada sulla manica, ed immediatamente una nube di fumo azzurrino esce dal becco ed il Genio compare: «Buongiorno, gentile signore. Sono il tuo schiavo. Cosa posso fare per te? Dimmi ciò che desideri ed il tuo voto sarà esaudito!» Chiedi al Genio di portarti l'oggetto brillante. Istantaneamente, una forza invisibile circonda l'oggetto e lo solleva fuori dall'acqua: è la corazza magica di cui ti ha parlato Abdul Al-Azhred! L'oggetto si posa dolcemente ai tuoi piedi. «Ecco fatto, padrone, il desiderio è esaudito. Addio, e buona fortuna!» esclama il Genio, poi svanisce nel nulla. Indossi la corazza: aumenta di 1 il tuo punteggio di Forza per tutto il tempo in cui la porterai. Lasci il giardino, fiero del tuo trionfo, e vai ad esplorare i corridoi (**373**).

567

Passi davanti ad una porta rinforzata con barre metalliche. Incuriosito, ti avvicini: nel legno sono incise alcune parole.

«Pregate e sperate, o ratti e ramarri,
Che un giorno fra voi finisca la guerra;
Allor si useranno le chiavi d'argento
Per varcare la soglia che dà salvamento!»
Hasan ibn as-Sabbah

In un lampo il senso dell'iscrizione ti è chiaro: il passaggio che conduce all'interno della Fortezza è situato dietro questa porta! La razza dei Ratti è in guerra con quella dei Ramarri, per quanto possa sembrare strano, e ciascun popolo possiede una delle due chiavi che permettono di aprire le due serrature. La chiave che hai strappato dal collo del Ramarro! La provi immediatamente: gira nella serratura inferiore. Ma come farai a trovare quella dei Ratti? Con questo pensiero in testa, decidi di esplorare i sotterranei (**53**).

568

Avanzi stancamente al chiarore della luna. Sei stanco, ed il cavallo ha bisogno di riposo. Perdi 2 punti di Vita. Hai mangiato ieri? No? Allora perdi altri 2 punti di Vita. Il sole sorge all'orizzonte ed il tuo viaggio prosegue (**15**).

569

Sei fortunato: la grossa catena che trattiene il Mastino resiste. Folle d'odio, l'animale diabolico digrigna i denti; ma stai bene attento a non avvicinarti troppo e resti fuori dalla portata dei suoi morsi. Ti guardi intorno, ma non scopri nulla che possa servirti. I cani abbaiano sempre più forte, e c'è il rischio che il Mastro di Caccia ritorni. Meglio tornare nel corridoio (**509**).

570

Ti infili nella stretta galleria, e il soffitto è talmente basso che devi curvare il capo. Se non hai portato una torcia perdi 1 punto di Forza finché non fai ritorno in superficie. Dopo una svolta, il tunnel è improvvisamente sbarrato da una massa scura.
Cosa vuoi fare?

Prosegui e tenti di scoprire cosa blocca la galleria?	Vai al **226**.
Fai dietrofront e risali all'altezza della prima diramazione?	Vai al **328**.
Oppure scendi ancora lungo il pozzo?	Vai al **299**.

571

Sei davvero fortunato! Gli altri rospi non riescono a colpirti. Scappi via correndo lungo il fiume, in direzione di un ponte; se non hai ancora attraversato il corso d'acqua, vai al **588**. Altrimenti vai al **459**.

572

L'elmo non si smuove di un millimetro . . . Ti sembra che la testa stia scoppiando, compressa nella morsa di uno schiaccianoci . . . Perdi 3 punti di Vita, poi il dolore cessa e sei in grado di rimetterti in marcia (**341**).

573

Affondi, testa compresa, in una massa putrida di materia innominabile e di carni in putrefazione che ti cola nelle narici. Non riesci più a respirare. Ti divincoli in tutte le direzioni, e riesci a sollevare la testa a sufficienza per prendere una grossa boccata d'aria. Sei scosso da violenti conati di vomito e perdi 2 punti di Vita. È impossibile restare nascosti qui: decidi di andare in direzione dello strano ticchettio e ti sollevi penosamente dal fango ripugnante. Vai all'**84**.

574

La scala scende fino al pianerottolo inferiore della torre, dove resti prudentemente nascosto nell'ombra per non correre il rischio di venire scoperto. Sei sbucato in un angolo dell'armeria della Fortezza, una vasta sala con le pareti decorate di trofei d'ogni genere: scudi lavorati, alabarde affilate, panoplie che sostengono sciabole incrociate, e tutti gli stendardi conquistati ai nemici. Una dozzina di Assassini sono sparpagliati nella stanza, apparentemente immersi nel sonno. Alcuni tengono gli occhi socchiusi, ma la loro aria sconvolta e i narghilè che giacciono al loro fianco lasciano capire che si trovano sotto l'effetto di qualche stupefacente. Per il momento, questi uomini non rappresentano un pericolo: anche se tentassero di attaccarti, potresti disarmarli facilmente. Sforzandoti di restare nell'ombra attraversi la sala d'armi in direzione della porta in fondo, ma inciampi in un Assassino che si era assopito appoggiato alla parete, con il narghilè ancora stretto tra le mani. È talmente intossicato dalla droga che la tua presenza non gli sembra affatto strana. «Ehi, amico! Dove vai a quest'ora così tarda?» chiede. Cosa fai?

Inventi una risposta?	Vai al **333**.
Fuggi precipitosamente?	Vai al **225**.
Usi una delle pozioni acquistate da Abdalsan lo Speziale?	Vai al **511**.

575

Stringi tra le mani la chiave finemente lavorata: è molto pesante, e rivendendola ne ricaveresti una bella somma. Vai al **13**.

576

Sei già a mezza strada, ma una lastra cede improvvisamente sotto il tuo peso. Precipiti in una profonda fossa, piena di pali aguzzi. Lancia un dado e sottrai il numero ottenuto dal tuo punteggio di Forza. Nonostante il dolore, riesci a uscire e raggiungi l'idolo (**593**).

577

Sei indignato per il trattamento inflitto a questi poveri Gnomi e accetti ben volentieri di liberarli. Uno di loro indica un pannello vicino alla porta dov'è appesa la chiave delle catene, accanto ad un altro maz-

578 - *L'Uccellatore è uno splendido esemplare di Uomo-Uccello, e tiene sulla mano guantata un falco incappucciato*

zo di chiavi. La prendi e la passi agli Gnomi, poi ti chini per aiutarli a liberarsi. Lancia due dadi: se il risultato è 10 o meno, vai al **29**; se ottieni 11 o 12, vai al **138**.

578

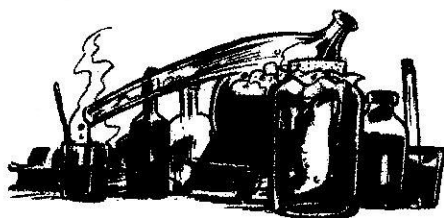
Richiudi piano la porta della voliera: ora che sei all'interno, il canto degli uccelli ti sembra ancora più assordante. Osservi ammirato il piumaggio multicolore di quelle creature alate, non hai mai visto uccelli di queste specie! Ecco un altro tesoro della Fortezza! Completamente affascinato dallo spettacolo meraviglioso, non senti avvicinarsi il guardiano; l'Uccellatore appoggia sulla tua spalla una mano guantata di metallo brillante. Sull'altro braccio tiene appollaiato uno splendido falco pellegrino dal becco affilato, con la testa chiusa in un cappuccio di cuoio. Sei stupefatto, anche lo stesso Uccellatore è un rapace: la testa è quella di un'aquila reale, e sul suo dorso spunta un paio d'ali dalle piume bianche e nere. Il fantastico personaggio ti interroga con voce nasale: «Chi sei? Cosa vieni a fare nella voliera del Vecchio della Montagna?» Un riflesso sul metallo scintillante dei suoi guardamano attira il tuo sguardo: emozionato, riconosci uno dei pezzi dell'armatura magica di cui ti ha parlato Abdul Al-Azhred! Vuoi attaccare l'Uccellatore (**241**) o tenti di sottrargli i guardamano incantati con l'inganno (**616**)?

579

«Come vuoi» risponde il Dao. «Eccoti vigoroso come al tempo beato della tua prima giovinezza . . .». E svanisce nell'aria. Il tuo corpo adesso è forte e leggero, pronto ad affrontare qualsiasi pericolo. Ma come farai a lasciare il tempio? Non riesci a

trovare una via d'uscita, e il Dao non risponde più ai tuoi appelli. Le modeste provviste non ti permetteranno di resistere a lungo . . .

580

Ti senti invadere da una tremenda debolezza, e perdi 5 punti di Vita. Vuoi mangiare l'altro chicco di riso (se non lo hai già fatto) (**78**); o appoggi la mano sull'idolo nell'area indicata (**265**)?

581

Non c'è alcuna luce alle finestre: questa costruzione alta e buia che domina su tutte le altre ti fa venire la pelle d'oca. Cosa decidi? Raccogli tutto il tuo coraggio e penetri all'interno (**400**), o rinunci ad esplorare quest'abitazione? E, in questo caso, dove andrai adesso?

Dallo Speziale.	Vai al **610**.
Dal Mago.	Vai al **338**.
Alla locanda.	Vai al **223**.
Lasci il villaggio.	Vai al **612**.

582

Sei davvero fortunato! Non hai neppure sfiorato il filo dall'aspetto inoffensivo che permette ad un Ragno gigante, eternamente in agguato, di pescare sempre nuove vittime. Prosegui lungo il sentiero, ripromettendoti di stare più attento d'ora in avanti (**327**).

583

Il Drago apre gli occhi e ti guarda incuriosito. Ha l'aria pacifica di un cane da pastore, e visto che non stai rubando pecore . . . «Salve, straniero!» No, non stai sognando, il Drago parla! «Suppongo che tu stia cercando il mio padrone, signore di questa Fortezza e dei giardini. Segui il sentiero e arriverai ben presto ad un ponte di legno prezioso, e poco distante vedrai un chiosco. Dirigi là i tuoi passi . . .». Prima che tu abbia il tempo di aprire bocca per chiedere una spiegazione di tale prodigio, il Drago si riaddormenta. Lo lasci ai suoi sogni e segui le sue indicazioni. Se non hai ancora attraversato il fiume, vai al **588**; altrimenti vai al **459**.

584

Il tuo braccio è debole, ma riesci comunque a sfoderare la spada. L'anestetico emesso dalla Drosera dimezza la potenza dei tuoi colpi (se ottieni un numero dispari ai dadi, arrotonda alla cifra inferiore):

Pianta Carnivora	Forza 9	Vita 13

Quando riesci a vincere tre assalti, vai al **254**.

585

Muovendoti con prudenza ti avvicini alla porta marchiata con un simbolo cabalistico. Appoggi la mano sulla maniglia ed un leggero brivido ti attraversa, ma reprimi la voglia di fuggire e apri appena la porta gettando un'occhiata all'interno. A quanto pare si tratta di una vasta biblioteca, occupata da numerosi maghi immersi nello studio di ponderosi libroni dalle pagine fittamente miniate. Nella sala regna un silenzio totale. Vuoi penetrare all'interno in punta di piedi (**447**) o richiudi piano la porta (**449**)?

586

Il chiosco, aperto da tutti i lati, è costruito su un leggero rialzo. Il tetto scarlatto ed i montanti di legno bianco contrastano piacevolmente con la lussureggiante vegetazione. Una vite selvatica cresce lungo un lato della costruzione. Entri e percuoti a una a una le assi del pavimento, alla ricerca della botola che chiude l'ingresso di un passaggio sotterraneo. Ecco, in un punto il pavimento risuona a vuoto, e proprio di fronte, incastrate in una trave massiccia, ci sono due leve. Una delle due è sicuramente quella che aziona la botola. Quale tirerai?

La rossa?	Vai al **259**.
La nera?	Vai al **467**.
Entrambe simultaneamente?	Vai al **439**.

587

Ti getti bruscamente all'indietro per non cadere nel bacino, e strappi via la spada alla piovra velenosa che tentava di ghermirla! Nella bisaccia c'è qualcosa di utile? Se sì, vai al **36**. Altrimenti hai tre alternative:

Ti tuffi, armato di spada.	Vai al **396**.
Ti tuffi, armato di pugnale.	Vai al **595**.
Lanci il pugnale contro il mostro.	Vai al **355**.

588

Sì, la struttura del ponte è elegante ed armoniosa, ma non hai alcuna fiducia nella sua solidità! Provi ad appoggiare il piede sul tavolato, e il sinistro scricchiolio non fuga di certo i tuoi dubbi. Non hai scelta: devi abbandonare l'armatura. Togli la corazza, poi l'elmo, conservando solamente la cotta di maglia ed i guardamano, poi imbocchi il ponte . . . che sopporta il tuo peso. Vai al **514**.

589

Non riesci a liberare la caviglia! La pianta continua ad attirarti verso l'immensa bocca vegetale, che sprigiona un forte odore di anestetico. Intorpidito, opponi una sempre minore resistenza . . . Devi reagire! Se Shawar il Mago ti ha donato una polvere defogliante, vai al **375**. Se possiedi una fitopozione, vai al **421**. Puoi anche tentare di utilizzare una delle misteriose pozioni che ti ha venduto lo Speziale (**636**), o sguainare la spada e affrontare la Drosera (**584**).

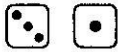
590

Improvvisamente ti ricordi del dono del Genio dell'oasi: una pergamena contenente un incantesimo d'illusione! L'istinto ti dice che il Demone invocato da Abdul Al-Azhred è anch'esso niente più di un'illusione. Senza perdere altro tempo, tiri fuori la pergamena e leggi la formula magica: una dopo l'altra, le parole pronunciate svaniscono dalla pergamena, che si dissolve poi nell'aria. Ma ora, davanti a te è comparso un Cavaliere nero dall'armatura scintillante, armato fino ai denti. Il Cavaliere si slancia contro il Demone che lancia un grido di terrore. Appena entrano in contatto, le due illusioni si annientano a vicenda! Avevi visto giusto. Vai al **669**.

591

Nella tua bisaccia c'è un controveleno? Se sì, bevilo immediatamente e vai al **367**. In caso contrario, vai al **549**.

592

Giri la chiave nella serratura, ma ti accorgi che la porta non era affatto chiusa. Vai al **134**.

593

La statua, alta circa un metro, poggia su di un'ara intagliata anch'essa nella pietra: è impossibile che dietro l'idolo ci sia un'apertura segreta . . . Due coppette di rame sono appoggiate sull'ara, e ciascuna di esse contiene un grano di riso. Osservi attentamente l'idolo: sul suo torace c'è un avvallamento dalla forma quanto meno sorprendente! Sembra il calco della tua mano destra . . . Mangi i grani di riso (**392**) o poggi la mano sulla statua (**265**)?

594

Ti scosti rapidamente dal mago, che è nuovamente immerso nel lavoro. A quanto pare non si è accorto del trucco: senza dubbio ti ha scambiato per uno dei suoi confratelli. Eccitato, esamini la fiala: contiene una dose di fitopozione! Potrebbe esserti molto utile in avvenire, segnala sul Registro d'Equipaggiamento. Felice per l'insperato successo, rifletti sulla prossima mossa: lasci la sala di studio? In questo caso, vai al **411**. Se non l'hai già fatto, puoi rivolgerti al mago che studia in piedi accanto al leggio (**42**) o aprire la porta in fondo alla sala (**412**).

595

Ti tuffi, pugnale in mano, pronto ad affrontare il mostro. Lo scontro è violentissimo: la piovra ti stava aspettando! Ma fortunatamente conosci il suo punto debole, l'unico occhio; se nel corso del combattimento ottieni lo stesso numero con entrambi i dadi, riesci a trafiggerlo uccidendo la bestia sul colpo. Poiché combatti in acqua, togli 2 punti al tuo punteggio di Forza del momento. Per ogni 6 che otterrai, sottrai 2 punti di Forza alla piovra: hai troncato uno dei tentacoli. Ma se non vinci il duello in quattro assalti, i tuoi polmoni cedono per la mancanza di ossigeno e muori annegato. La bestia divorerà il tuo cadavere.

Piovra Velenosa	Forza 16	Vita 6
	Modificazione-danno: + 1	

Se vinci, vai al **243**.

596

Getti la fiala sul pavimento. Ahimè! Non si sprigiona nessun vapore tossico! Hai rotto un flacone di colla concentrata: bel risultato! Devi affrontare in duello i Ramarri (**295**).

597

Costeggi il fiume, e dopo una quindicina di minuti il sentiero finisce davanti ad un muro alto e liscio. Impossibile scalarlo . . . Sei di fronte alla muraglia che circonda il giardino, proteggendolo dagli sguardi indiscreti e dai visitatori indesiderati. Torni indietro. Cosa farai adesso?

Costeggi l'argine verso sinistra.	Vai al **179**.
Attraversi il fiume.	Vai al **430**.

598

Malgrado i tuoi sforzi, il Demone ti pianta le zanne nella gola e ti lacera la fronte. Al semplice contatto con la creatura infernale, il tuo corpo si infiamma: sei trasformato in una torcia umana e gridi disperato per l'atroce dolore. Ormai sei soltanto un mucchietto di cenere sul tappeto di Abdul Al-Azhred . . . La tua avventura finisce qui.

599

Torni silenziosamente dal mago e gli tendi la fiala ricolma di liquido blu. Lui non alza gli occhi dal suo lavoro nemmeno per ringraziarti, e ti caccia via con un gesto della mano. Felice di aver evitato la collera del temibile mago, tiri un sospiro di sollievo: l'hai scampata bella! Ora vuoi lasciare la sala di studio (**411**) oppure, se non l'hai già fatto, ti rivolgi al mago seduto davanti allo scrittoio, che sta annotando un grosso libro di magia (**339**)?

600

Appoggi un istante l'orecchio allo stipite: tutto tace. Apri la porta ed entri in una piccola sala, che ha l'aria di essere l'alloggio del Mastro di Caccia della Fortezza. Il guardiano dei cani dev'essersi assentato, ma è meglio non attardarsi troppo: non ti piacerebbe venire incatenato ad uno di quei grossi anelli che pendono dal muro! Prima di uscire ti guardi intorno e noti un flacone di liquido incolore appoggiato sul tavolo di legno grezzo. Sull'etichetta c'è solamente una parola: «zoopozione». Prendi la fiala (**469**) o lasci direttamente la stanza del Mastro di Caccia (**128**)?

601

Abdul Al-Azhred ammicca maliziosamente: «Mio caro amico, se te lo dicessi, poi lo rimpiangeresti amaramente. Sappi comunque che non ha niente a che vedere con la tua ricerca». Ringrazi nuovamente il mago ed esci dalla sala (**140**).

602

Stringi la leva rossa e tiri con tutta la tua forza verso il basso. Il pavimento cede bruscamente rivelando una botola, e precipiti nel buio. Sopra la tua testa, la lastra di marmo bianco riprende il suo posto. Morirai qui, in questa trappola riservata ai monaci dalla mente troppo contorta. La tua avventura è finita.

603

Accetti la sfida di un grosso sergente della guardia, il cui volto baffuto ti sembra familiare. Il vino ha dato alla testa al soldato, e impreca violentemente ogni volta che il suo campione, il Maniscalco, perde leggermente terreno. Ti propone di scommettere 5 pezzi d'oro. Se il suo favorito vince, dovrai versargli questa somma. Se invece trionfa il Mastro di Caccia, sarai tu a vincere 5 pezzi d'oro. Lancia due dadi: se ottieni 5 o meno, vai al **543**. Se il risultato è 6 o più, vai al **506**. Se possiedi un incantesimo d'influenzamento e decidi di usarlo per aiutare il tuo campione, vai al **280**.

604

Reprimi la voglia di mettere a tacere questo insolente. Dopo tutto è provato da terribili sofferenze, ed ha appena visto morire due compagni sotto la tua spada: la sua ira è dunque comprensibile.

«Calmati, te ne prego. Non voglio farti alcun male. I tuoi compagni mi hanno attaccato, e mi sono dovuto difendere. Non è stato un atto di crudeltà gratuita».

Aguzzi lo sguardo, tentando di vedere meglio il cavaliere, ma l'oscurità è troppo fitta.

«Ti capisco, viandante. Nessuno è immune da errori, e se hai ucciso quei poveretti ora so che è stato senza intenzioni malvagie. Dio accoglierà le loro anime, e le loro pene sono ormai finite. Forse è meglio così». Respira a fatica sotto l'elmo, ma prosegue: «Un tempo, anch'io commisi lo stesso errore.

La mia ricerca mi portava ad Alamuth, per incontrarvi Hasan ibn as-Sabbah. Il destino guidò i miei passi in questa sala ed io, terrorizzato dall'aspetto di questi poveretti, li attaccai e contrassi la stessa malattia attraverso le ferite. Da allora non ho più lasciato questo luogo. Anche tu sei vittima della tua sete d'avventura!» Vuoi restare ancora un po' insieme al capo dei lebbrosi (**97**), o sei troppo infastidito dai suoi racconti (**501**)?

605

Il sapore è delizioso! È la prima volta che mangi questo tipo di frutto, ma sei pronto a giurare che non hai mai assaggiato nulla di altrettanto dolce. Guadagni 2 punti di Vita. Ma un cambiamento graduale si opera nel tuo corpo: lunghi brividi ti corrono giù per la schiena, seguiti da vampate di calore, ti senti soffocare, svieni . . . Riaprendo gli occhi, ti rendi conto immediatamente di aver preso l'aspetto di un Ramarro! La maledizione di Hasan ibn as-Sabbah dev'essere su di te! Impotente, esci al più presto da questa sala maledetta (**567**).

606

Getti le borracce nel pozzo, tenendo stretta l'estremità dei loro lunghi lacci di cuoio. Appena il peso rivela che si sono riempite le tiri fuori, ma con tua grande sorpresa vedi una bottiglia di vetro opaco impigliata tra i lacci: evidentemente si trovava in fondo al pozzo. Esamini la bottiglia, munita di un solido tappo. Cosa vuoi fare?

Stappi la bottiglia.	Vai al **563**.
La rigetti nel pozzo e lasci l'oasi.	Vai al **154**.

607

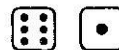
La porta è sprangata. Hai una chiave di rame? In questo caso vai al **5**. Altrimenti, puoi aprire la porta in fondo al corridoio (**261**) o quella di fronte a te (**131**), se non lo hai già fatto.

608

La fiala blu contiene una potente colla! Versi il liquido denso dentro la bocca spalancata e aspetti: le labbra si avvicinano . . . e non riescono più a separarsi. Ora puoi tagliare senza problemi la lingua che ti stringe la caviglia. Peccato per la Drosera: avrebbe dovuto accontentarsi di un avversario alla sua portata . . . Prosegui lungo il sentiero (**198**).

609

Sproni il cavallo, deciso a forzare il passaggio, tuttavia i due Troll si aspettavano questo tentativo coraggioso ma piuttosto maldestro. Puntano minacciosi le picche contro il tuo petto: devi affrontarli. «Credevi di fare il furbo e sfuggire a Ley e Bus, guardiani del ponte di Alazar? Povero sciocco! La pagherai cara! Prenderemo tutto l'oro dal tuo cadavere e ti lasceremo marcire al sole! Ah, ah!» Detto questo, i due enormi Troll si gettano su di te. Devi affrontarli insieme: ad ogni assalto lancia due dadi per te, e due per ciascuno dei tuoi avversari. Se la tua Forza d'At-

tacco è superiore a quella di entrambi i Troll, li hai feriti tutti e due. Se è superiore a quella di un avversario e inferiore all'altra, ferisci il primo, ma il secondo riesce a colpirti. Se la tua Forza d'Attacco è inferiore a quella di entrambi gli avversari, ti colpiscono tutti e due.

Ley	Forza 14	Vita 12
Bus	Forza 12	Vita 14

Se esci vincitore dal duello, vai al **394**.
Puoi anche scegliere di fuggire saltando il parapetto e gettandoti nel fiume con il cavallo (solo se non l'hai dato ai Troll), ma prima devi aver ucciso uno dei tuoi avversari. Se scegli la fuga, vai al **72**.

610

La porta della bottega è socchiusa, ed entri senza bussare. Lo Speziale si trova dietro ad un rozzo bancone coperto di fiale, scatole e vasi di vetro colorato. La debole luce di una lampada ad olio che pende dal soffitto non permette di distinguere chiaramente l'interno del negozio, ma le pareti sembrano anch'esse cariche di scaffali ricolmi di recipienti polverosi. Porti una pozione medicinale che ti è stata affidata da Sol (**552**)? Oppure sei entrato per puro caso (**103**)?

611

Hai toccato il filo! L'urto lo fa vibrare impercettibilmente, ma è quanto basta perché il segnale si ripercuota fino alla cima delle maestose conifere della foresta, trasmettendo la vibrazione ad una tela finemente lavorata. Una grossa palla nera e vellutata, bruscamente risvegliata, scivola tra i rami lungo un solido filo. Poi, individuata la vittima, piomba su di essa: cioè, in questo caso, su di te! Fortunatamente il Ragno ha calcolato male la traiettoria e atterra poco lontano. Distende le otto zampe taglienti come rasoi e avanza minaccioso. Se possiedi una zoopozione, vai al **365**. Nessun altro oggetto magico o filtro potrà esserti utile! Se ne sei sprovvisto, puoi contare solo sulla spada e sul tuo coraggio per affrontare il mostro:

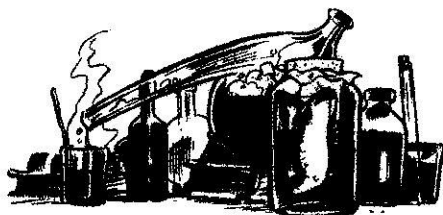
Ragno Gigante	Forza 12	Vita 12
	Modificazione-danno: + 1	

Alla prima puntura o morso che ti infligge, vai al **591**. Se riesci ad ucciderlo senza farti toccare, vai al **327**.

612

Aggirando il villaggio vedi un piccolo boschetto poco lontano dal sentiero. Ora l'oscurità è quasi totale: la luna proietta solo un livido chiarore, e proseguendo correresti il rischio di perderti. Decidi di accamparti per la notte: se hai qualche razione di provviste nella bisaccia puoi mangiare, e aumentare così di 2 il tuo punteggio di Vita. Se hai già mangiato, guadagni solamente 1 punto. Sei già mezzo addormentato, ma un tormentoso dubbio ti risveglia: i dintorni della Fortezza non sono un posto molto sicuro, e forse in questo momento qualche ladro, o una bestia feroce, si aggira in cerca di viaggiatori isolati... Preferisci vegliare fino all'alba per evitare brutte sorprese (**282**)? O pensi che i tuoi timori non siano fondati, e ti sistemi cercando una posizione comoda per dormire (**380**)?

613

Nonostante le grida di avvertimento, il Fachiro non si rende conto del pericolo. Due palafrenieri inseguono il purosangue imbizzarrito, ma prima che abbiano il tempo di riacciuffarlo il focoso cavallo travolge il Fachiro e lo calpesta a morte. Il poveretto spira lanciando spaventose grida di sofferenza. Rimpiangi amaramente di non essere intervenuto: forse il vecchio avrebbe potuto darti delle preziose informazioni... Dovrai cercare altrove un modo per entrare nella Fortezza. Vuoi dare un'occhiata ai vicini negozi (**300**) o ti dirigi al caravanserraglio poco distante (**532**)?

614

Forse la cura per il tuo male si trova in uno di questi flaconi. Quale fiala hai acquistato?

La blu?	Vai al **562**.
La gialla?	Vai al **306**.
La verde?	Vai al **75**.

Se non hai alcuna voglia di usare un prodotto di cui ignori la natura e gli effetti, osservi nuovamente il tuo riflesso: cominci ad abituarti al nuovo aspetto, ma le orecchie ti prudono terribilmente. Continui a grattartele e vai al **275**.

615

Senti che la chiave di metallo sconosciuto è quella giusta. Effettivamente si adatta perfettamente alla serratura, che scatta dolcemente. Vai al **557**.

616

Rivolgi il tuo più smagliante sorriso all'Uccellatore, sperando di conquistarti la sua fiducia. Che inganno vuoi tentare per sottrargli i guardamano?

Gli dici che sei stato mandato qui da Abdul Al-Azhred?	Vai al **537**.
Gli proponi di leggere le linee della sua mano?	Vai al **77**.
Lanci un incantesimo d'illusione (se ne possiedi uno)?	Vai al **222**.
Gli offri dell'oro in cambio dei guardamano?	Vai al **420**.

617

Appena notano il riflesso della tua lama, quattro Ratti si riversano in un'apertura dissimulata nel fondo della stanza. Senza dubbio per andare in cerca di rinforzi... Ad ogni modo, ritieni di avere il tempo necessario per eliminare i tre avversari rimasti. Devi affrontarli individualmente:

Primo Ratto	Forza 8	Vita 12
Secondo Ratto	Forza 6	Vita 10
Terzo Ratto	Forza 7	Vita 10

Dopo averli uccisi tutti e tre, afferri la chiave appesa al collo del capo e ti dirigi verso il territorio dei Ramarri. Se riesci a procurarti la seconda chiave, troverai il passaggio che conduce all'interno della Fortezza di Alamuth (**340**).

618

Il Folletto ti getta un'occhiata sprezzante, poi si rimette al lavoro ignorandoti ostentatamente. Ti rimetti in cammino (**203**).

619

Getti la fiala contro il muro: un liquido verde cola sui mattoni sporchi, ma non succede nulla! Devi sguainare la spada (**385**).

620

«Tu vuoi la ricchezza?» urla il Dao. «Ecco più oro di quanto tu ne abbia mai visto . . .» aggiunge, poi scompare. Ti volti e resti a bocca aperta: la sala è letteralmente ricoperta d'oro! Le piastrelle, l'idolo, l'ara, le pareti . . . Neppure il re Mida nei suoi sogni più folli aveva osato immaginare una cosa simile! Ma come lascerai il tempio? Non esiste un passaggio segreto, e la porta da cui sei entrato è chiusa dall'esterno. Dovrai attendere il giorno della riconciliazione fra i Ratti e i Ramarri, ma la faccenda rischia di andare per le lunghe . . . praticamente un'eternità: la tua avventura finisce qui.

621

L'Esattore giace ai tuoi piedi in una pozza di sangue, morto. Anche la dimora del Fachiro ha riportato gravi danni nel combattimento: non esiste più un solo oggetto intero. Il padrone di casa, che si teneva in disparte, esce prudentemente dal suo riparo. Quale sarà la sua reazione? Lancia due dadi: se ottieni 6 o meno, vai al **267**; se il risultato è 7 o più, vai al **161**.

622

La fiala è piena fino all'orlo di finissima polvere gialla. La rigiri fra le mani, ma non riesci a indovinare quale sia la sua natura. Lo Speziale ti volge le spalle e cerca qualcosa su uno scaffale vicino, farfugliando qualche parola. Vai al **279**.

623

Vedendo il riflesso del sole sulla tua lama l'uomo si ferma di colpo, ti fissa incredulo, poi fa un brusco dietrofront e riparte nella direzione da cui era venuto. È inutile occuparsi troppo di questo povero sciocco incapace di decidersi, pensi, e riprendi il viaggio inutilmente interrotto (**58**).

624

I cadaveri dei Ratti giacciono al suolo, e le scaglie delle tue zampe sono chiazzate di sangue. Improvvisamente, un riflesso argenteo sul petto di una delle vittime attira il tuo sguardo: per puro caso hai ucciso il capo dei Ratti, e la seconda chiave è lì, appesa al suo collo! La fai scivolare in tasca accanto alla prima: ora devi solo trovare la famigerata porta del tempio . . . Vai al **129**.

625 - *Il vecchio seduto nella penombra ti osserva con il suo sguardo penetrante*

625

Il tuo malvagio doppio crolla al suolo. Ora ti senti libero da tutti i dubbi e le preoccupazioni! Risali i gradini e sbuchi in una gigantesca biblioteca. Le pareti sono ricoperte fino al soffitto di scaffali carichi di libri di magia, pergamene antiche, opere sacre ed altri testi enigmatici. Nella gran parte dei casi sono scritti in lingue a te sconosciute, e ti senti umile davanti all'enorme massa di conoscenza contenuta in questa stanza. Sei spossato dalle tante prove, lo sguardo spento, il corpo distrutto. Muori dalla voglia di un pasto caldo ed una notte di sonno ristoratore, e tuttavia la vista di questi ripiani che si piegano sotto il sapere del mondo ti fa dimenticare la fatica. Dal fondo della biblioteca giunge una voce: «Buongiorno, coraggioso viandante. Sono Hasan ibn as-Sabbah, colui che tu cerchi . . .». Un vecchio esce dall'ombra e avanza verso di te. Indossa un ampio mantello di velluto ricamato, bordato di pelliccia d'ermellino, e lunghe ciocche di capelli, più bianchi della prima neve, ricadono sulle sue spalle. Il suo sguardo penetrante si illumina mentre ti osserva: «Sappi che solo pochi sono riusciti a giungere fin qui . . . I poteri di cui dispongo, mi hanno permesso di seguire la tua odissea passo dopo passo, e di apprezzare il tuo coraggio e la tua rettitudine. Ma prima di parlare di ciò che ti ha spinto in questi luoghi, dimmi: possiedi forse qualche pietra preziosa di cui farmi grazioso dono?» Se possiedi una gemma, vai al **468**, altrimenti vai al **409**.

626

Uscendo dal villaggio di Alazar, ti dirigi verso il pozzo che ti è stato indicato da Shawar il Mago: un odore di materia in putrefazione si sprigiona da questa

voragine spalancata, del diametro di tre metri. Da una trave posta sopra l'apertura pende una fune che si perde nell'oscurità in fondo. Hai l'impressione che si tratti di una fogna a cielo aperto. Cosa vuoi fare?

Ti cali nel pozzo, nonostante il fetore?	Vai al **454**.
Vai direttamente alla porta della Fortezza di Alamuth?	Vai al **369**.

627

Il Mercante panciuto ti guida in fondo al negozio, in una sala debolmente illuminata. Poi accende una piccola lampada ad olio: «Devo fare attenzione, tutto potrebbe prendere fuoco facilmente nella mia piccola bottega!» geme. «Ecco il tappeto che cercavi, signore!» Ti chini verso il tappeto indicato e lo osservi attentamente, ma non ci trovi nulla di speciale. Ti volti per chiedere spiegazioni . . . appena in tempo per vedere due Assassini complici del Mercante pronti a giocarti un brutto tiro. Con un calcio ben assestato colpisci al torace il primo e sguaini la spada. Li affronterai separatamente, perché l'esiguità del retrobottega non permette loro di attaccarti simultaneamente.

1° Assassino	Forza 8	Vita 12
2° Assassino	Forza 8	Vita 10

Se riesci a liberarti di queste due canaglie, vai al **296**. Se durante il combattimento, il tuo punteggio di Vita scende a 2, vai al **206**.

628

Il suono aspro del flauto rimbalza sulle pareti, amplificato dall'eco. I Ramarri si fermano di colpo, poi crollano rumorosamente sul pavimento umido. Vai al **172**.

629

Stappi il flacone di polvere gialla e ne versi il contenuto nel palmo della mano; poi soffi più forte che puoi in direzione delle guardie che, senza riuscire a capire cosa succede, crollano russando sul tavolo e raggiungono i compagni tra le braccia di Morfeo! Hai somministrato loro un potente sonnifero. Soddisfatto per l'abile mossa, lasci la sala in silenzio (**474**).

630

Malgrado il suo aspetto goffo, la Lumaca è un avversario di tutto rispetto.

Lumaca Mutante	Forza 9	Vita 20
	Modificazione-danno: + 1	

Se esci vittorioso dallo scontro, vai al **656**.

631

Hai evitato per un soffio la catastrofe! Continui la traversata raddoppiando in prudenza, e raggiungi l'altra riva (**423**).

632

Ti prepari a prendere congedo, ma un riflesso argenteo sul petto del Ramarro attira la tua attenzione: al suo collo, appesa ad una catena, c'è una delle chiavi d'argento di cui ti ha raccontato la storia. Nella tua testa prende forma un'idea: i Ramarri sono troppo numerosi perché tu possa affrontarli direttamente, meglio tentare di rubare la chiave! Cerchi di distrarre il capo per impadronirtene, senza dimenticare però di tener d'occhio anche gli altri Ramarri presenti nella sala. Getta due dadi per sapere se il colpo riesce: se il totale ottenuto è divisibile per 3, vai al **466**. In caso contrario, vai al **640**.

633

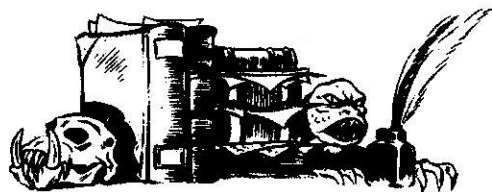
Per ogni liana che riesci a troncare ne sbucano fuori altre due, che ti si attorcigliano attorno al corpo. C'è solo una soluzione a questo problema: affondare la spada nel cuore dell'Albero strangolatore, un anello di scorza tenera situato sotto il primo ramo. Ti avvicini più che puoi al tronco, tagliando le liane che cercano di soffocarti.

Albero Strangolatore	Forza 10	Vita 12

Se superi questo estenuante combattimento, vai al **344**.

634

Il sentiero finisce davanti a un largo fiume dalle acque limpide e pescose, ma una fitta nebbia impedisce di distinguere la riva opposta. Cosa vuoi fare?

Costeggi il fiume verso sinistra?	Vai al **597**.
Verso destra?	Vai al **179**.
Attraversi a nuoto?	Vai al **430**.

635

Sembrano felici d'avere trovato finalmente un'occasione di distrazione. Questo villaggio è talmente pacifico che le guardie incaricate di mantenere l'ordine non hanno quasi mai la possibilità di mettere alla prova le loro abilità in combattimento. I quattro avversari ti fronteggiano: devi affrontarli uno alla volta.

Sergente	Forza 7	Vita 10
Ciascuna Guardia	Forza 6	Vita 10

Se riesci ad uccidere il sergente e due guardie, vai al **137**.

636

Che flacone vuoi usare?

Quello blu?	Vai al **608**.
Quello giallo?	Vai al **362**.
Quello verde?	Vai al **227**.

637 - *Un volatile dall'aspetto demoniaco sta attaccando un vecchio disteso a terra*

637

Dalla sommità della collinetta vedi un vecchio disteso sul suolo pietroso. Ha una gamba rotta, e tenta con difficoltà di respingere a colpi di bastone gli assalti di un gigantesco uccello. Conosci di fama questo volatile: è un Yllerlon, un uccello di fuoco dalle ali taglienti come rasoi. Vuoi raggiungere il vecchio, ma improvvisamente compaiono altri due uccelli che si precipitano su di te. Devi affrontarli separatamente:

Ciascun Yllerlon	Forza 10	Vita 8

Se perdi 6 punti di Vita o più, hai la possibilità di fuggire abbandonando il vecchio alla sua sorte: prendi il primo sentiero sulla sinistra (**286**). Se non abbandoni il combattimento, e vinci, vai al **135**.

638

Tiri fuori il mazzo di carte comperato al Quartier Generale dei Templari. Veramente non credevi che ti sarebbe stato utile, ma non hai sprecato il tuo denaro: fai scivolare una carta nello stretto interstizio tra stipite e porta. La serratura, chiusa da un semplice saliscendi, scatta appena sollevi la carta verso l'alto. Esci senza difficoltà dalla cella di meditazione, e vai al **449**.

639

Il sergente scoppia in una risata soddisfatta, il suo campione ha vinto! Si strofina le mani e volge verso di te il suo viso dagli occhi a mandorla: chissà com'è arrivato fin qui questo nomade dell'Asia centrale, probabilmente è stato reclutato dal Vecchio della Montagna in uno dei suoi viaggi.

A malincuore sborsi i 5 pezzi d'oro, d'altra parte non puoi rifiutarti di pagare: scoppierebbe un fini-

mondo, e le altre guardie ti sarebbero subito addosso. Decidi di aver perso abbastanza tempo e denaro ed esci lasciandoti alle spalle la confusione e le risate. Vai al **185**.

640

Il Ramarro ti afferra bruscamente il polso: non sei stato abbastanza abile! Devi reagire alla svelta.
Cosa farai?

Sguaini la spada. Vai al **385**.

Usi uno dei flaconi misteriosi che ti ha dato lo Speziale (se li hai):

Quello blu. Vai al **180**.
Quello giallo. Vai al **473**.
Quello verde. Vai al **619**.

641

Non ti senti ancora in grado di affrontare la statua vivente. Devi continuare l'esplorazione della Fortezza, alla ricerca dei pezzi d'armatura che ti mancano. Raggiungi l'altra estremità del corridoio ed apri la porta con la stessa chiave di metallo sconosciuto che hai usato per la serratura sul lato opposto. Se arrivavi dal corridoio est, vai al **432**. Se arrivavi dal corridoio ovest, vai al **30**.

642

Vedendoti ridotto in uno stato pietoso, Slig l'Alchimista scoppia a ridere. Ma non è un uomo malvagio: batte le mani e subito lo Spirito dell'Aria svanisce in una nube di vapore. «Dunque, straniero, spero che la lezione sia servita! Bastava che chiamassi e sarei venuto. Perché non lo hai fatto? Se hai messo piede qui dentro, posso fidarmi di te: nessuno viene nella

mia bottega senza un valido motivo. Qual buon vento ti porta?» Soddisfatto per la sua battuta, Slig scoppia nuovamente a ridere. Hai incontrato Akim il Fachiro? In questo caso, vai al **529**. Altrimenti, vai al **558**.

643

Se Shawar il Mago ti ha parlato di un pozzo all'uscita del villaggio, puoi andarci (**626**). In caso contrario, vai al **369**.

644

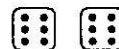
Imbocchi il ponte e lo attraversi senza difficoltà. Il paesaggio è desolato quanto quello dell'altra sponda, e prosegui il viaggio senza fermarti (**560**).

645

Il capo non si accorge di nulla, e in un batter d'occhio fai scivolare la chiave nella manica. Lo saluti, scusandoti di non poter restare tra di loro; anche tramutato in Ratto devi proseguire la tua ricerca (**340**).

646

Raggiungi il pozzo e ti sporgi oltre il parapetto. Questo gesto ti riporta ad un tempo lontano in cui, a Venezia, seguivi le usanze locali e gettavi una moneta nei pozzi esprimendo un desiderio. Chissà se funziona anche in Oriente? Indugi ancora qualche secondo nel ricordo dei tuoi antichi viaggi, poi ti scuoti.
Cosa farai adesso?

Getti una moneta nel pozzo,
esprimendo un desiderio. Vai al **485**.
Abbeveri il cavallo. Vai al **32**.
Lasci l'oasi. Vai al **154**.

647

Compi un largo giro attorno al mostro, evitando di mettere piede sulle caselle nere. Il Ciclope si gira sul posto e ti osserva, ma non mostra alcuna intenzione di compiere la prima mossa. Continui a girargli attorno, ma non cessa di fissarti . . . Ormai è impossibile attaccarlo! Sei prigioniero del gioco, condannato a girare attorno a questo mostro in uno stallo eterno. Quando sarà troppo annoiato, il Mago potrà sempre divertirsi osservando il patetico spettacolo: quanto a te, la speranza di riprendere un giorno la tua ricerca sarà la molla che ti costringerà a continuare . . .

648

Il sapore è delizioso! Non hai mai mangiato prima un piatto così prelibato: il tenero boccone di carne si scioglie sulla tua lingua, mescolandosi alla salsa vellutata. Guadagni 2 punti di Vita. Ma, gradualmente, un cambiamento si opera nel tuo corpo: terribili brividi ti corrono lungo la spina dorsale, seguiti da vampate di calore. Ti senti soffocare . . . Appena riapri gli occhi, comprendi che ti sei tramutato in Ratto! La maledizione di Hasan ibn as-Sabbah ti perseguita! Impotente, esci più in fretta che puoi da questa maledetta sala (**395**).

649

Ti allontani un po' e sgusci dietro ad uno scaffale ricolmo di libri. Fortunatamente il mago non si è accorto del trucco: ti ha sicuramente scambiato per uno dei suoi confratelli! Guardi cosa ti ha dato: è una fiala che contiene ancora una piccola quantità di una pozione che permette di leggere i pensieri degli Gnomi. Forse in seguito potrà esserti utile . . . Segnala nel Registro d'Equipaggiamento. Vuoi lasciare la sala di studio (**411**)? Se non l'hai già fatto, puoi parlare con il mago che studia davanti ad un leggìo (**42**) o aprire la porta in fondo alla sala (**412**).

650

Balzi di lato per evitare il Mastino schiumante di rabbia. Un filo di bava ti ha bagnato la guancia sinistra. Infili la mano nella bisaccia: cosa tiri fuori?

Una fiala blu?	Vai al **471**.
Una fiala verde?	Vai all' **81**.
Un flacone di polvere gialla?	Vai al **273**.
Un potente veleno?	Vai al **303**.

Se non possiedi neppure uno di questi oggetti, torna al **347** e affronta il Mastino.

651

Decidi di usare il tuo potere di guarigione per salvare dalla morte il guerriero lebbroso. Il suo corpo si risana e riprende vigore: «Grazie, viandante, sei generoso. Tieni, prendi questo elmo» dice sfilando l'oggetto incantato. «Io non ne ho più bisogno. La mia ricerca ha perso ormai il suo significato, ma tu non devi rinunciare. Ho deciso di consacrarmi ad assistere i miei compagni di sventura, ed ora che sono guarito mi sarà molto più facile. Quanto a te, sono sicuro che farai buon uso di questo elmo». Il capo dei lebbrosi esce dall'ombra e ti porge l'elmo incantato. Finalmente riesci a vedere il suo volto: deciso, sereno ed illuminato da un'incrollabile energia. Ogni traccia di lebbra è scomparsa. Commosso, prendi congedo dal generoso gentiluomo (**155**).

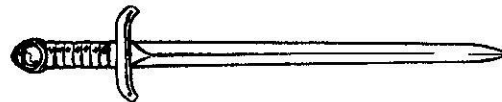
652

Reprimi il desiderio di mettere a tacere questo insolente: dopo tutto soffre terribilmente, ed ha appena visto morire due suoi compagni di sventura. La sua rabbia è comprensibile.
«Calmati, ti prego. I tuoi compagni mi hanno attaccato, e sono stato costretto a difendermi: non è stato un atto di crudeltà gratuita». Aguzzi lo sguardo, tentando di vedere meglio il cavaliere, ma l'oscurità è troppo fitta.
«Ti capisco, viandante. Nessuno è immune da errori, e se hai ucciso quei poveretti, ora so che è stato senza intenzioni malvagie. Dio accoglierà le loro anime, e almeno hanno cessato di soffrire. Forse è meglio così». Resta qualche secondo in silenzio, poi prosegue: «Un tempo, anch'io commisi lo stesso errore. La mia ricerca mi portava ad Alamuth, per incontrarvi Hasan ibn as-Sabbah. Il destino guidò i miei passi in questa sala ed io, terrorizzato dall'aspetto di questi poveretti, li attaccai e contrassi la stessa malattia attraverso le ferite. Da allora non ho più lasciato questo luogo . . .».
Possiedi un incantesimo o una pozione guaritrice? In questo caso, vai al **651**. Altrimenti, vai al **97**.

653

Ormai dei frammenti di Cappuccio ti sono penetrati nelle narici. Anche se riuscissi a strappare via la massa che ti copre il cranio, sarebbe troppo tardi. Sei condannato, senza possibilità di appello! La tua avventura finisce qui.

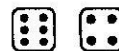
654

Decidi di rispondere al mago, facendogli notare l'errore: come osa scambiarti per un volgare apprendista stregone? Tu, un crociato di re Riccardo! Pronto a sguainare la spada, afferri la spalla del mago e apri la bocca per spiegare lo scopo della tua presenza nella Fortezza. Ma non appena lo sfiori, la biblioteca si espande smisuratamente e la spalla del mago sfugge alla tua stretta. La spada scompare, e con lei tutto il resto dell'equipaggiamento. In alto, molto lontano, il mago ridacchia maliziosamente. Senza dubbio ti ha preso per un novizio che non . . . Meglio non fermarsi qui a pensare: devi sfuggire al pugno del mago che tenta di schiacciarti! Agiti freneticamente le antenne e corri con tutta la forza delle tue otto gambe filiformi. Finalmente riesci a rifugiarti tra le pagine ingiallite di un volume, e tutto l'orrore della situazione si affaccia di colpo alla tua mente: la tua arroganza verso il potente mago è valsa solo a farti tramutare in scarafaggio! Non hai più alcuna speranza di concludere la tua ricerca . . .

655

Con un movimento brusco, il Ratto ti afferra il polso: non sei stato abbastanza svelto! Devi reagire subito! Cosa farai?

Sguaini la spada. Vai al **546**.

Usi uno dei flaconi misteriosi che ti ha dato lo Speziale (se li hai):

Quello blu. Vai al **258**.
Quello giallo. Vai al **171**.
Quello verde. Vai al **92**.

656

La galleria prosegue per parecchie centinaia di metri; poi, a poco a poco, una debole luce che sembra emanare dalle pareti ti permette di orientarti. Il passaggio si allarga, poi si biforca. Le due nuove gallerie sono perfettamente identiche. Quale vuoi imboccare?

Quella di sinistra? Vai al **197**.
Quella di destra? Vai al **544**.

657

Appena nomini Hasan ibn as-Sabbah, i Folletti si profondono in inchini: «Perdona la nostra audacia, signore, non sapevamo . . .» ti implorano all'unisono. «Prendi anche questa pianta rivitalizzante che il Vecchio della Montagna ha dimenticato qui l'ultima volta che ci ha fatto visita . . .» aggiungono, poi si rimettono all'opera. Ti allontani masticando le foglie della pianta rivitalizzante: aumenta di 3 il tuo punteggio di Vita, poi vai al **203**.

658

Slacci le cinghie della corazza e la lasci cadere nell'erba, poi togli anche l'elmo, conservando come unica protezione la cotta di maglia ed i guardamano. Avanzi nell'acqua facendo attenzione a non bagnare la bisaccia. Sei già immerso fino a metà coscia, ma improvvisamente un'imbarcazione sbuca dalla nebbia e si avvicina. Vuoi continuare a nuoto (**403**) o lanci un grido di richiamo al battelliere e gli chiedi di traghettarti sull'altra sponda (**238**)?

659

Il Folletto sta sarchiando con cura un campo di piante medicinali. «La via che conduce da Hasan ibn as-Sabbah? Non te la indicherò, se prima non mi dai

un oggetto magico . . .». Il Folletto è davvero esigente! Se accetti, dagli ciò che desidera e cancella l'oggetto dal Registro d'Equipaggiamento (**541**). Se rifiuti, vai al **618**.

660

Smuovi il terriccio con la punta della spada, nella speranza di ritrovare l'oggetto misterioso. Stai ormai per rinunciare, ma uno scintillio attira il tuo sguardo. Eccolo! Raccogli l'oggetto e lo esamini attentamente: è una lampada molto antica, finemente cesellata. Sulla sua superficie un intrico di misteriose linee forma un delicato disegno sul metallo prezioso. La guardi meglio, e riconosci un oggetto di cui si narra in tutto l'Oriente: la lampada di Aladino! Per quale gioco del caso è finita in questo deserto roccioso? Un mistero che dovrà restare senza risposta! Fai scivolare nella bisaccia la preziosa lampada (segnala nel Registro d'Equipaggiamento): sai bene che, in caso di bisogno, ti basterà sfregarla per veder comparire il Genio che esaudirà un tuo desiderio! Dovrai scegliere con molta cura il momento giusto per usarla: non sprecare la fortuna che ti si è presentata! E adesso, vai al **105**.

661

Il Drago non si è mosso: con un solo colpo di spada gli tronchi di netto la testa. Ora il rubino ti pesa nella bisaccia, ma sopporti volentieri la fatica: quando uscirai dalla Fortezza sarai ricco sfondato . . . Prosegui lungo il sentiero che costeggia l'argine (**287**).

662

Avanzi prudentemente, facendo attenzione a non toccare l'altra statua, ma improvvisamente una botola si apre sotto i tuoi piedi e precipiti nel fiume (**403**).

663

Le mazze pendono penosamente, il sangue cola lentamente dalle numerose ferite. La Chiocciola è rovesciata di fianco, ed il suo guscio è parzialmente affondato nel terriccio molle della radura. Improvvisamente l'animale viene preso da convulsioni: freme, sussulta, poi si immobilizza. La carne molle si dissolve, e ben presto del gasteropode non resta che il gigantesco guscio. Lanci un'ultima occhiata alla scena, prima di lasciare la radura, ma con tua enorme sorpresa vedi una figura umana uscire con passo malsicuro dal guscio. L'uomo esita, titubante, ma continua ad avvicinarsi. «Ehi, amico, sei stato tu a liberarmi dalla maledizione che mi teneva rinchiuso nel corpo di quel mostro?» chiede, poi barcolla; è ancora molto debole, ma si intuisce che un tempo doveva essere molto vigoroso. Lo aiuti a sedersi sull'erba. «Sappi che ho subito questo terribile incantesimo perché un tempo recai offesa ad Hasan ibn as-Sabbah, signore di questa Fortezza. Stai in guardia, questo giardino è pieno di trappole. Troverai il passaggio che porta al Vecchio della Montagna in un chiosco dall'altra parte del fiume. Ma non andare diritto, costeggia piuttosto l'argine: proseguendo lungo il sentiero finiresti in una fossa dalla quale è impossibile uscire vivi . . .». Lo ringrazi per le preziose informazioni. L'uomo ti esorta a proseguire subito la ricerca, senza preoccuparsi per la sua sorte. Nonostante le sue proteste, gli lasci le tue ultime provviste e ti rimetti in marcia (**634**).

664

«Sempre dritto» risponde, «a duecento metri da qui; non puoi sbagliare. Il cibo non è un gran che, ma i letti sono puliti: niente cimici!» Imbavagli la guardia e la trascini in un angolino riparato per evitare che qualcuno la liberi prima di domattina, quando ti sarai già rimesso in marcia verso la Fortezza. Vai al **223**.

665

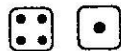
Sproni il cavallo verso la parete di sinistra, evitando accuratamente il monticello di terra che non ti ispira molta fiducia. Ma improvvisamente il paesaggio sembra oscillare: il suolo frana sotto di te ed il cavallo si impenna, sbalzandoti di sella. Cadi in una specie di galleria sotterranea, in fondo alla quale si intravede uno strano bagliore che ti incuriosisce. Segui il passaggio che sbuca in una cripta scavata nella roccia: un sepolcro. La stanza racchiude pochi oggetti; alcuni rozzi vassoi di metallo, dove marciscono antiche offerte, circondano lo scheletro del defunto, un guerriero imponente, che porta ancora assicurata alla cintola una daga d'argento, con l'elsa impreziosita da numerosi diamanti, ed una borsa rigonfia. Ti avvicini e allunghi la mano verso questi oggetti. Immediatamente, risvegliato dal tuo gesto, il morto si anima e balza in piedi, pronto ad attaccarti. Sguaini la spada, ed il duello comincia.

Scheletro	Forza 8	Vita 12

Se riesci a distruggere questo avversario, vai al **472**.

666

Paghi i 5 pezzi d'oro, e sali nella tua camera. Dormi indisturbato fino al mattino, e ti risvegli perfettamen-

te riposato: aumenta di 2 il tuo punteggio di Vita. Ti rivesti e decidi di prendere subito la strada della Fortezza. Se possiedi ancora il cavallo, vai al **524**. Altrimenti, vai al **643**.

667

Getti un'occhiata alla luna che brilla sopra la tua testa, desideroso di seguire alla lettera le istruzioni di Slig. Srotoli il tappeto al suolo e versi lentamente l'elisir sul tessuto. Il tappeto si attorciglia in tutti i sensi, poi si ridistende immobile, a qualche centimetro da terra. Vai al **90**.

668

Non riesci a trattenere un'esclamazione di trionfo: il tuo campione ha vinto la prova di forza! Deluso, il giovane apprendista stregone ti guarda e mette il broncio. Riflette un istante, poi decide che è meglio non tentare di imbrogliarti: hai un'aria troppo minacciosa. A malincuore, infila la mano in una tasca della tunica ricamata e tira fuori un piccolo flacone: «Tieni, amico. Sai bene che noi apprendisti non abbiamo magie molto potenti, ma questa pozione ti permetterà di formulare un incantesimo d'illusione! Usalo con discernimento, come speravo di fare io stesso!» L'apprendista ti volta le spalle e raggiunge un gruppo di colleghi. Ti sei attardato anche troppo in questa sala: torna nel corridoio (**185**).

669

«Bravo! Mai un eroe altrettanto valoroso aveva oltrepassato la soglia della Fortezza di Alamuth!» esclama Abdul Al-Azhred. «La tua ricerca mi sembra giusta, e farò del mio meglio per aiutarti. Tuttavia, devi capire che Hasan ibn as-Sabbah è mio maestro ed amico, e non vorrei nuocergli in alcun caso. Ma poiché nel tuo animo non albergano solo il coraggio e l'astuzia, ma anche l'onestà e la purezza di cuore, voglio sperare che la mia fiducia non verrà tradita».
Abdul Al-Azhred ti sfiora la fronte con un gesto magico: ti senti fortificato, come se tutte le fatiche del viaggio fossero state cancellate. Riporta i punteggi di Vita e Forza ai loro valori iniziali.
«Ti rivelerò un'altra cosa: il mio amico Hasan ibn as-Sabbah ha il suo rifugio nella torre centrale della Fortezza. Ben al riparo, poiché non vi è modo di entrare nella torre . . . almeno in apparenza. Per incontrare il Vecchio della Montagna, dovrai prima affrontare il suo più temibile guardiano: la statua vivente di Thalos, alta quasi dieci metri, che si trova nel tempio. Anche se sei forte ed abile, dubito che tu possa battere questa creatura implacabile». Chini gli occhi: devi dunque rinunciare alla tua ricerca? Ma l'Arabo riprende: «Tranquillizzati, anche la statua ha i suoi punti deboli. Devi sapere che tre pezzi di un'armatura magica sono dispersi nella Fortezza: una corazza, un elmo e dei guardamano. Sono forgiati con un metallo incantato, e ciascuno di essi ha la virtù di aumentare la Forza e la Vita di chi li indossa. Se un guerriero li indossa tutti e tre, diventa praticamente invincibile. Procurateli, e le tue probabilità di riuscita contro Thalos aumenteranno notevolmente». Affaticato dal lungo discorso, Abdul Al-Azhred siede nuovamente allo scrittoio, davanti all'enorme libro di magia su cui stava annotando qualcosa. Lo ringrazi per l'aiuto prezioso, giurando di non aver mai incontrato prima un simile sapiente. Ma prima di lasciarlo ai suoi studi, gli confessi che il suo libro di magia ti affascina. Abdul ti guarda dritto negli occhi, improvvisamente serio.

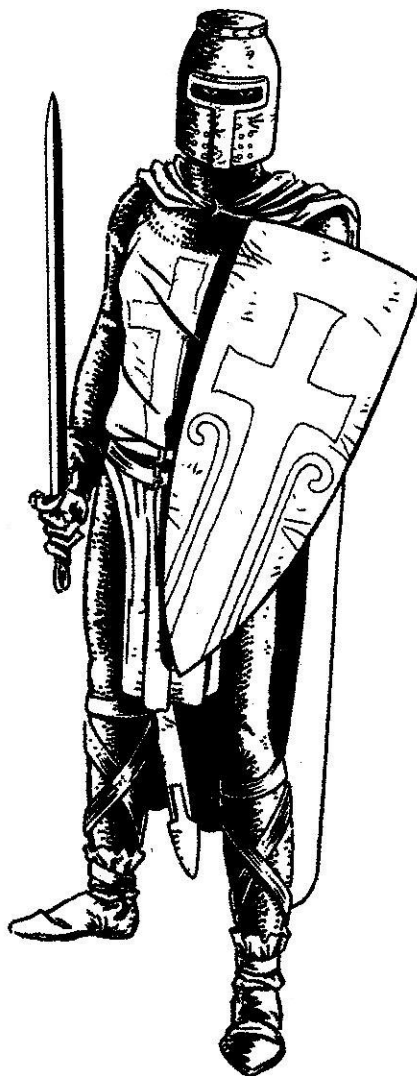
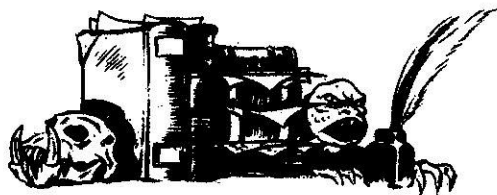
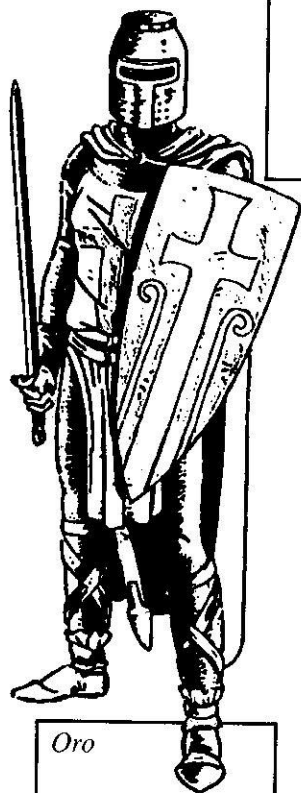
Cosa vuoi domandargli?

Di cosa si tratta? Vai al **601**.
Di gettarvi un'occhiata? Vai al **521**.
Se contiene qualche informazione preziosa per la tua ricerca? Vai al **194**.

670

Sfortunatamente per te, la terribile malattia ha già completato la sua opera di morte! Tutta la magia di Hasan ibn as-Sabbah non basterà a guarirti. Hai fallito!

671

Ti dichiari pronto a partire. Potrai tenere solo la spada e la tua cotta di maglia. Hasan ibn as-Sabbah compie un gesto magico, poi spiega: «Ora sei in grado di comprendere tutte le lingue che incontrerai nel corso dei secoli!» Mormora una misteriosa cantilena, invocando le potenze dell'Oltretomba. La biblioteca piomba nell'oscurità, lampi di luce saettano nell'aria, ed un vento furioso si leva sulla Fortezza di Alamuth. Lentamente, Hasan ibn as-Sabbah solleva le braccia gridando parole inintelligibili, e la stanza scompare! Sei in un vuoto assoluto, senza colori, né forza di gravità. Sei immobile, eppure ti senti trasportare attraverso la fibra del tempo!
La tua avventura non è che all'inizio . . .

Registro d'Equipaggiamento

Punti di Vita

Punti di Forza

Contenuto della bisaccia: un oggetto per casella

Oro

Registro di Combattimento

Note

Registro d'Equipaggiamento

Punti di Vita

Punti di Forza

Contenuto della bisaccia: un oggetto per casella

Oro

Registro di Combattimento

Note

IL VECCHIO DELLA MONTAGNA

1

misteri d'oriente

Il Prete Gianni, un personaggio ai confini tra storia e leggenda, lanciato in una folle avventura verso la fonte della vita e della felicità eterna: la mitica città di Shangri-La, costruita con la materia di cui son fatti i sogni.

In questo libro il protagonista sei tu. La prima tappa del tuo viaggio ti porta tra le montagne del Vicino Oriente, nella Fortezza di Alamuth. Qui vive il saggio Hasan ibn as-Sabbah, il famigerato Vecchio della Montagna, capo della temibile setta degli Assassini. Da lui, forse, avrai un'indicazione per la tua meta lontana.

In questo libro il protagonista sei tu. Entra nei Misteri d'Oriente . . .

copertina illustrata da Jacques Terpant

ISBN 88-7068-129-7

70681297

L. 10.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu